リアルな肉感キャラを描く！

塗りフェチ事典

女の子編

著／HJ技法書編集部



リアルな肉感キャラを描く！

塗りフェチ事典

女の子編

著／ＨＪ技法書編集部



はじめに

上手なイラストが描きたい！　でも、イラストを描くにあたって、どこに注意すればいいのだろう？　どんなふうに描けばいいのだろう？　闇雲にイラストを描いても、なかなか周囲に認めてもらえるものが出来上がらないものです。

日々、SNSを眺めていると、たくさんのイラストを目にします。その中でも、一際輝いて見えるイラストってありますよね。そういった、いわゆる「バズる」作品はイラストの中に作者の「こだわり＝フェチ」が凝縮されているように感じます。「フェチ」があってこそ、イラストはその魅力を爆発させるのではないでしょうか……!?

そんな、大勢の人に注目される魅力的なイラストを描くために、プロのイラストレーターが意識している「フェチ」ポイントを紐解いていこう！　というのが本書の目的です。今回は特に「女の子の体をリアル調に塗るテクニック」に焦点を当て、それぞれパーツやコスチュームごとに「フェチ」を感じるイラストレーター８名にメイキングをお願いしました。

メイキングを見れば、イラストレーターたちがどこにこだわっているのか、それぞれどこが違うのか、発見があることでしょう。そして、「フェチ」を表現するテクニックや考え方を身につけていってください。あなたのイラストをステップアップさせるために役立ててもらえれば幸いです。

HJ技法書編集部

もくじ





本書の注意点

- 本書に掲載されているイラストはすべてRGBカラーで作成されたものです。印刷の段階でCMYKカラーへと変更されているため、実際のデータと掲載されたイラストの色味は若干異なる場合があります。
- 各章のイラストはそれぞれサイズ196mm × 263mm（解像度350dpi）で制作しております。ブラシサイズや制作時間などの目安にしてください。
- 基本的に使用したブラシツールなどは、特殊なもの以外は各ペイントソフトに初期搭載されているものを選んでおります。使用したペイントソフトは各章の冒頭に記載されていますので、ご参照ください。
- メイキングの途中経過など、画像の一部に制作途中のスクリーンショットを使用しておりますので、一部低画質のものがあります。解説にはできるだけ影響がないようにしておりますが、見づらく感じる部分はあるかと思います。何卒ご了承いただければ幸いです。
- 本書の掲載イラストを模写したものをSNSにアップする際は、本書の書籍名を明記ください（模写は個人でのご利用のみに限ります）。本書の内容をそのまま転載、SNSにアップすることは禁止しております。



第1章

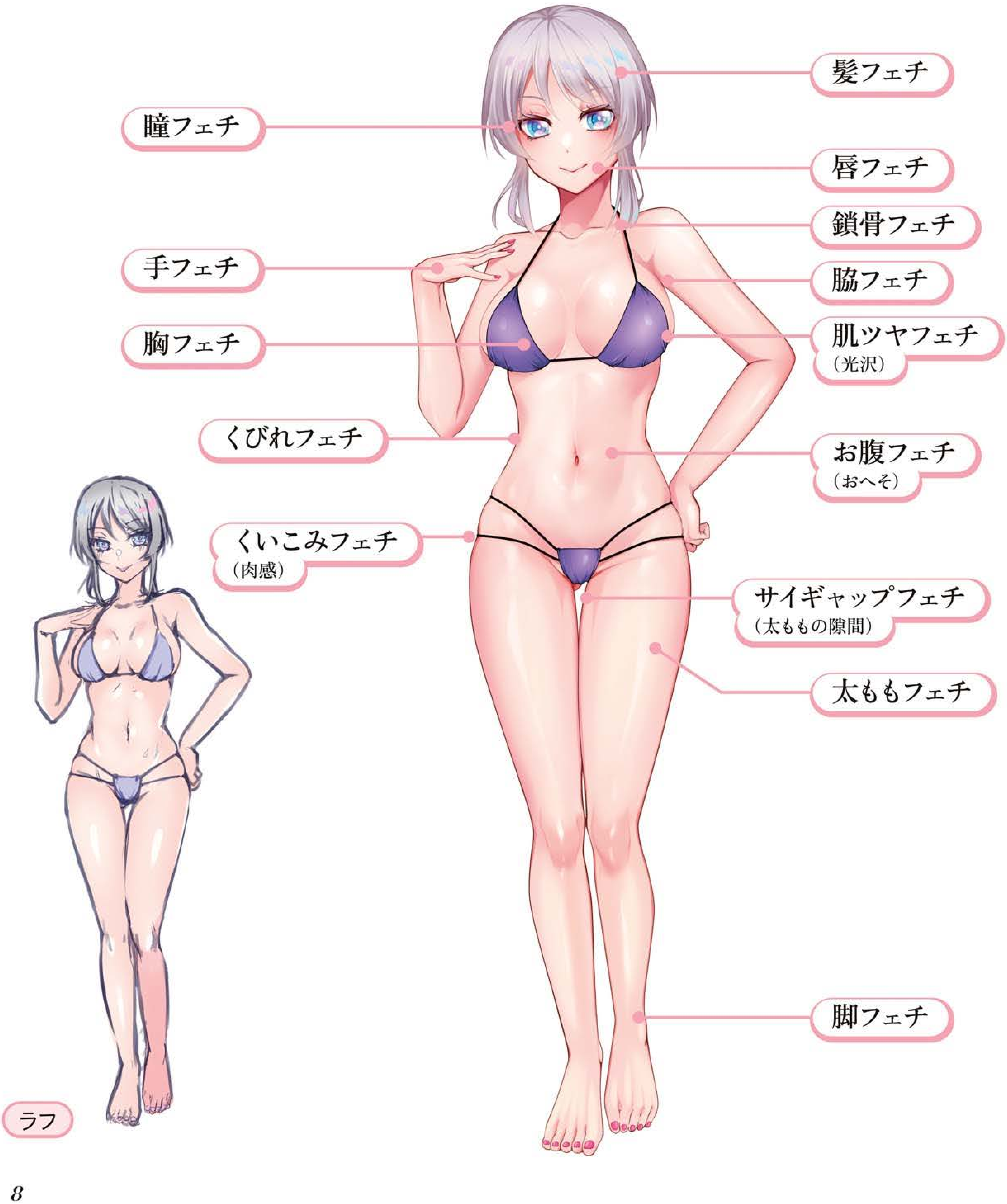
テーマ

主なフェチの紹介と体型別肉感塗りの基礎

体のパーツとフェチ

女の子の体には、たくさんの魅力が詰まっています。各パーツを誇張して描いたり、こだわって、自分の好きなパーツをアピールしましょう。

フェチをアピールできる体の部位



ここに書いているのは一例で、フェチを感じるパーツは人それぞれです。部位を大きく見せたり、アングルで強調したり、シチュエーションを工夫するなど、フェチをアピールする方法はいろいろあります。

イラストレーター情報

● **東大路ムツキ**

漫画家・イラストレーター。京都市在住。
明治〜大正／文豪／オカルト／都市伝説好き。

Web：https://m6t2k1.tumblr.com/
Twitter：https://twitter.com/m6t2k1
pixiv：https://www.pixiv.net/users/371166





ラフ

……ほかにもたくさんあります。

リアルな肉感キャラを塗る

ここでは、オーソドックスな肉感のある体の塗り方を解説します。光源なども深くは気にせず、数をこなして量産できるよう、肉感的かつ効率の良い塗り方になりますので、まずはここからマスターしてみましょう。

3つの体型を塗り分ける

この章では、3パターンの体型に分けて塗り方を見ていきます。とくに大きく変わる部分は胸の大きさです。胸の大きさが変わるとカゲの形なども変わってきますので、自分の好きな体型に合わせて練習してみてください。



普通体型

いわゆるオーソドックスな女の子キャラクターです。胸の大きさは二次元では普通ですが、リアルだとかなり大きい部類に入ります。



イラストレーター情報

● **いそろく**

Twitter: https://twitter.com/gyisorock



小さめ体型

胸が小さめの少年のような体型になります。胸だけでなく、肩幅なども狭くなりますし、くびれは控えめになります。お尻の形もやや小ぶりになります。





グラマー体型

胸が大きい女の子です。実際にはいないレベルの大きさですが、二次元は自分の夢を詰めるところなのでいくら大きくしても問題ありません。お尻が小さいとアンバランスになるので、胸の大きさに合わせてお尻もやや大きめに描きます。
ただ、大きくしすぎると太った印象にもなりかねないので、大きくしすぎないように気をつけます。



基本の体の塗り方……普通体型編

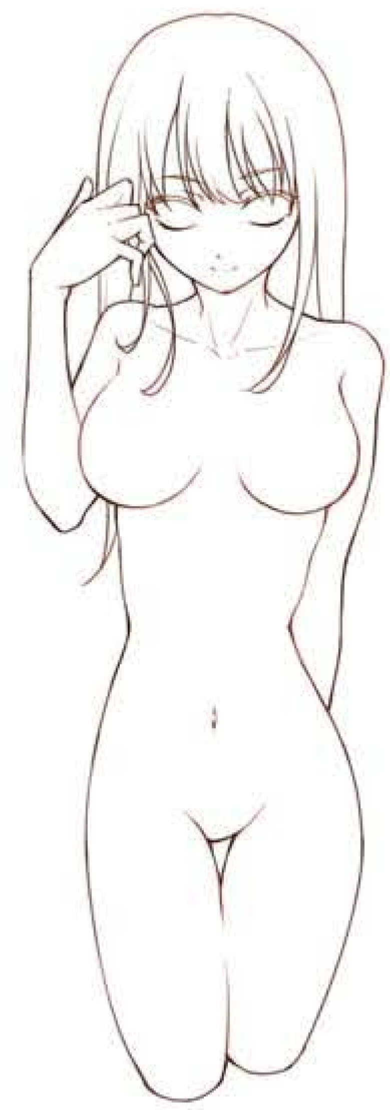
1　ラフを描く〜下塗りをする

❶



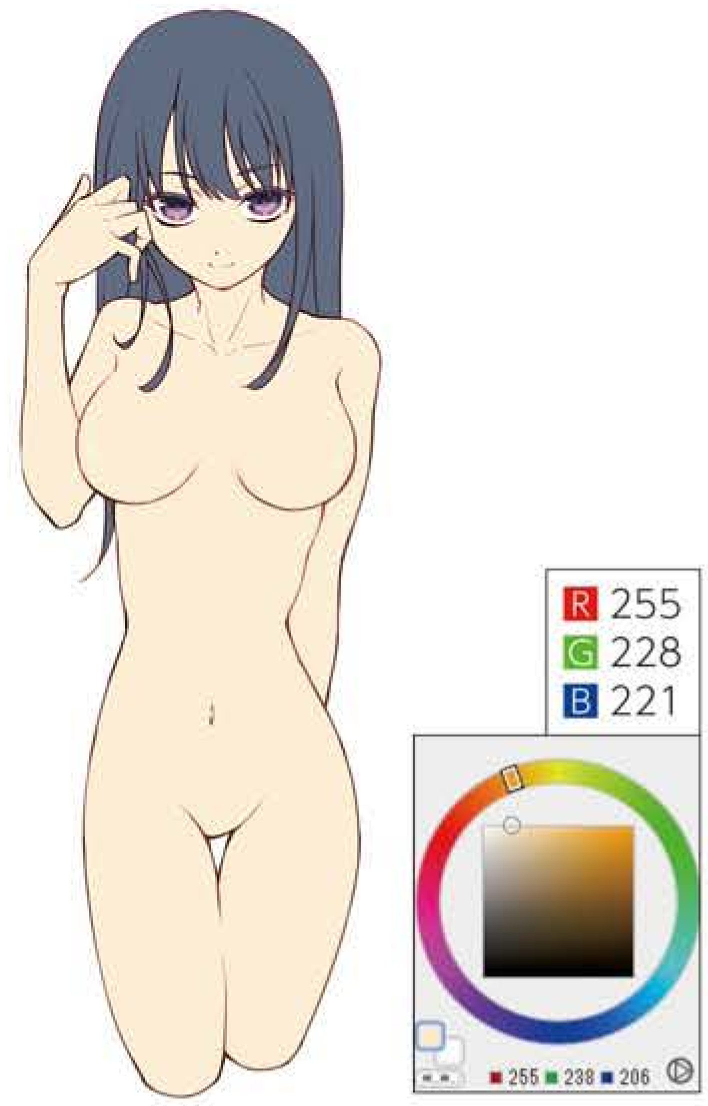
ラフを描きます。今回は、右手で髪を触っているしぐさになります。そのため、右手右足が前に出て、左手左足が奥まったようなポーズです。前に出ているほうを明るく、後ろ側にカゲをつけていきます。

❷



線画を描きます。線画は、基本は濃い茶色で描きますが、肌と肌の重なった境界、体のディテール線、そのほか、明らかに光源に近い箇所などは、明るい色で描くと色になじむ線画になります。

❸



地肌の色を塗ります。日本人の親しみやすい肌色として黄色みの強い肌色にしておきます。このあとピンクを入れて肌色っぽくするので、黄色ベースで大丈夫です。

2　1カゲを塗る

❹



まず基本のカゲを塗ります（１カゲ）。ここでは先ほどの色にほんの少しだけ赤みを足した色にします。１カゲは体の凹凸でできるカゲを塗ります。胸の球体を意識するカゲ、お腹はシックスパックを意識してカゲを入れます。



❺



カゲのみだとこんな感じです。このレイヤーを乗算モードで重ねます。

❻

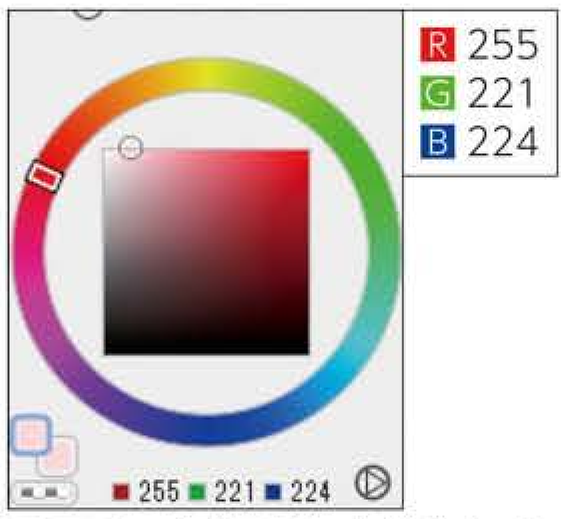


カゲの塗り方はすべて同じで、筆で大まかなカゲをぱきっと塗って、それをぼかす。この繰り返しになります。ここでのカゲは鎖骨など骨がしっかり浮いている箇所以外はぼかして構いません。しっかり境界をつけすぎると骨ばった印象の体になってしまいます。

3 2カゲを塗る

⑦





ここで一気に赤みを増やしましょう。こうすることで、肌の柔らかさ・暖かさと同時に立体感を出すことができます。

⑧



二段階目のカゲを塗ります(2カゲ)。全体の筋を意識してもらうためのカゲになります。胸の落ちカゲや、体の後ろ側になる左手左足、股間部分(ここが一番濃くなります)、あとはくびれを強調するために、肋骨や首回りにもカゲを入れます。

2カゲを重ねるとこうなります。ここでのカゲは境界の強弱を意識してつけると肌の透明感を演出することができます。完全な筋の部分はあえてぼかさないようにします、ここのカゲをぼかしたりすると全体的にぼやっとしてしまうので注意です。

4 3カゲを塗る

⑨





このあと、空気感を演出するカゲをつけるのですが、そのカゲを紫色で入れるので、そうするとカゲ色が体から浮いてしまいます。それを防ぐために3カゲを入れて体の血色を良くします。このカゲは赤色ではありますが実際に塗る箇所は乳房や腕など、遮蔽物でカゲが作られている部分に絞ります。

⑩

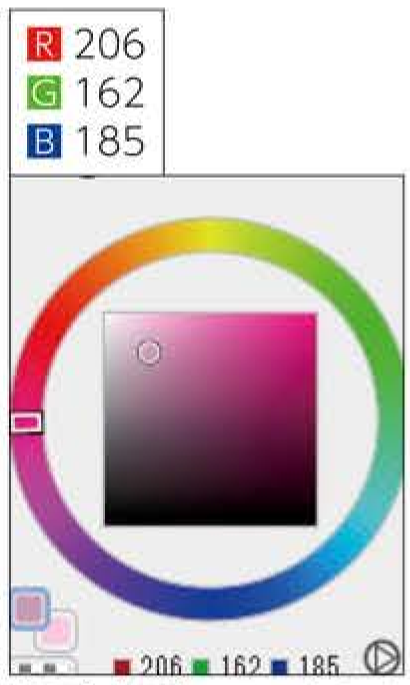


体の奥行きをつくるために、紫を少し柔らかくしたピンクを体のカゲに少しだけ描いています。ただし、これ以上カゲを増やすと赤い肌になってしまうので、塗る箇所を絞っていくことが大事です。

5 4カゲを塗る

⓫





立体感と肌感はもう十分出せたので、あとは空気感を足していきます（4カゲ）。空気感のカゲというのは、胸と体の間、顔と首の間など空気が入って暗く見えるところです、ここのカゲを紫色で入れます。今回はオーソドックスな室内光をイメージしていますが、背景がある場合は背景の空気感になじんだ色に寄せると良いでしょう。

⓬

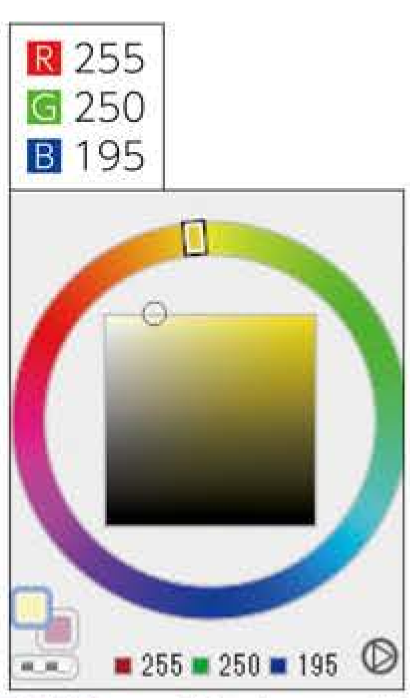


⓫のカゲを通常モードで重ねます。乗算モードだとかなり暗くなってしまうので注意です。
4カゲは、細かいところには入れないように注意です。たとえば、おへそにも空気感はありますが、ここに入れてしまうと浮いたように見えるので、入れません。ディティールにこだわりすぎないのがそれっぽく見せるポイントです。

6 ハイライトを入れる

⓭





ハイライトを入れます。ハイライトは、加算（発光）モードにして、薄い黄色で入れたあと、不透明度を65%くらいまで落とします。肌の一番明るい部分のみにハイライトを入れます。

⓮



黄色を加算（発光）モードで塗ると、中央を白く、ふちを黄色くしてくれるので、色味が増えるため、塗れ感のあるライトにぴったりです。

7 乳首を塗る

15


乳首はまずは線画で突起を描いておき、大き目に周りをピンクで塗ります。ぱきっとした塗りにならないようにエアブラシを使用しています。

16


胸のカゲに合わせて、下部を暗くします。

17


線を描いていない上部にハイライトを入れます。明るくなりすぎないように注意しましょう。



肌塗りのポイント

- カゲは濃くなるにつれて塗る箇所を厳選していくこと。
- 最初のカゲ(1 カゲ)は薄い色を大胆に塗ること。
- 地肌は黄色く、カゲは徐々に赤みをつけていくこと。

※乳首やおへそなど、細かいパーツに関しては塗りこみすぎるとスマホの小さい画面ではごちゃごちゃして見えてしまうので、あえて簡単な塗りに留めておきます。

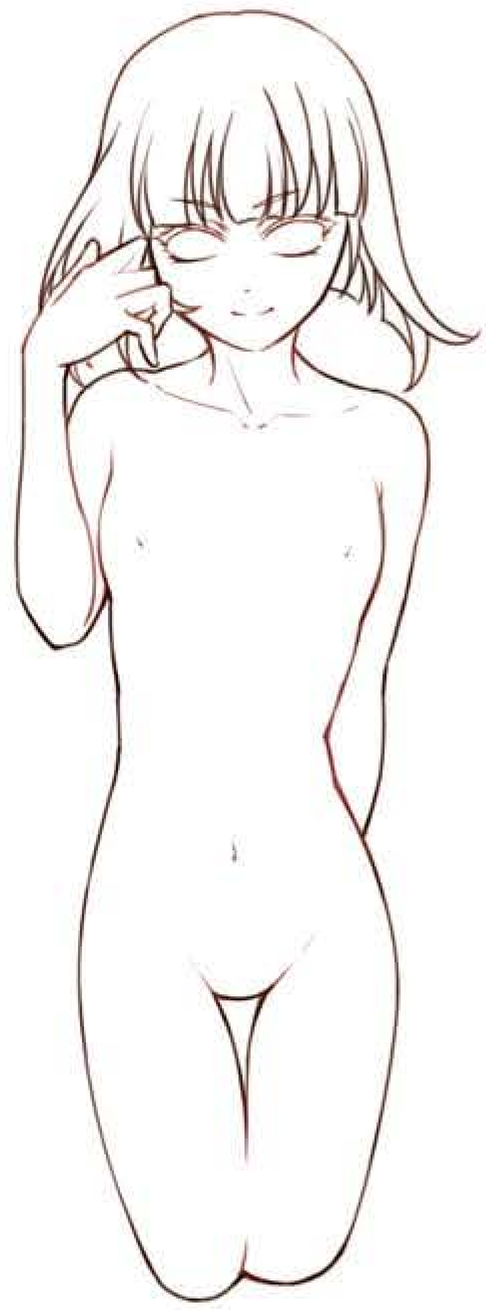
基本の体の塗り方……小さめ体型編

❶



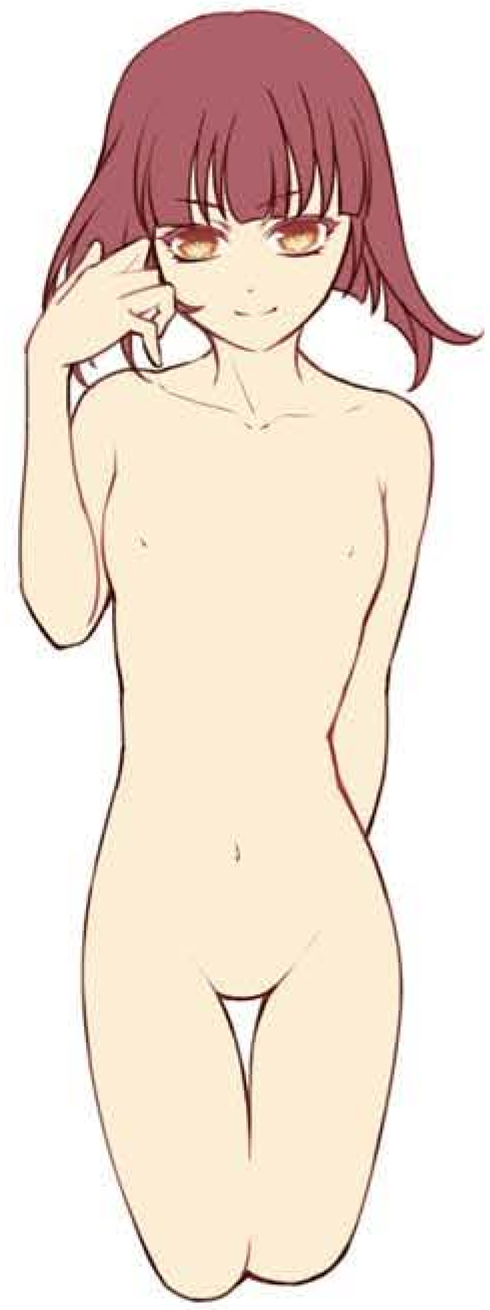
胸の小さい女性は、胸がないというだけで女性らしく見えなくなってしまいます。そういうときには、全体をなだらかな曲線で描くようにします。また、胴回りが細い分、太ももも細く描きましょう。

❷



線画を描きます。丸みのあるラインを意識して描いています。

❸



下塗りをします。塗り方や色は普通体型と同じです。

❹



1カゲをつけます。胸は球体ではないですが、丸みは意識しています。なだらかなラインなので、カゲをつけすぎないように注意しています。

❺



2カゲを塗ります。お腹の縦筋などにぱきっとしたカゲをつけることで、肉感を表現することができます。

❻



3カゲをつけます。後ろ側になっている左腕や、股間部分、顔と首の間、ヒジなどに血色を良くする赤みを加えます。

7



8



ハイライトを加えます。おへその横に光を入れることで、おへそ周りの凹凸感を出すことができます。

4カゲをつけます。先ほど赤みを入れたところに、紫のカゲを入れます。

小さめ体型の塗り方 POINT

胸周りのカゲをしっかりつけすぎないことです。胸の膨らみがないのにカゲを濃くすると、男の子の胸筋のように見えてしまいます。女性らしい体の柔らかさを意識しましょう。

9



小さな胸の場合、乳首の形もささやかな感じにします。主張しすぎないように注意です。

10



下部分に赤みを加えます。

11



ハイライトを入れます。乳首の先にちょこっと、あとは薄めに上のほうに入れています。



基本の体の塗り方……グラマー体型編

1



胸が大きい場合、お尻が小さいとアンバランスになります。そのため、胸を大きくしたらお尻も大きく描きましょう。胸とお尻を支えるための脚も太めにします。

2



線画を描きます。ウエストは太くなりすぎないように気をつけます。腕も華奢なままで大丈夫です。

3



塗り方は普通体型の女の子と同じです。まずは下塗りをします。

4



1カゲをつけます。柔らかくぼかすところ、筋ばったところはぱきっとしたカゲのままで塗ります。

5



2カゲを塗ります。胸周りのカゲはしっかりめにつけています。

6



3カゲをつけます。胸が大きい分、胸とお腹の間の暗い面積が広くなるため、大きめにカゲをつけます。

⑦



⑧

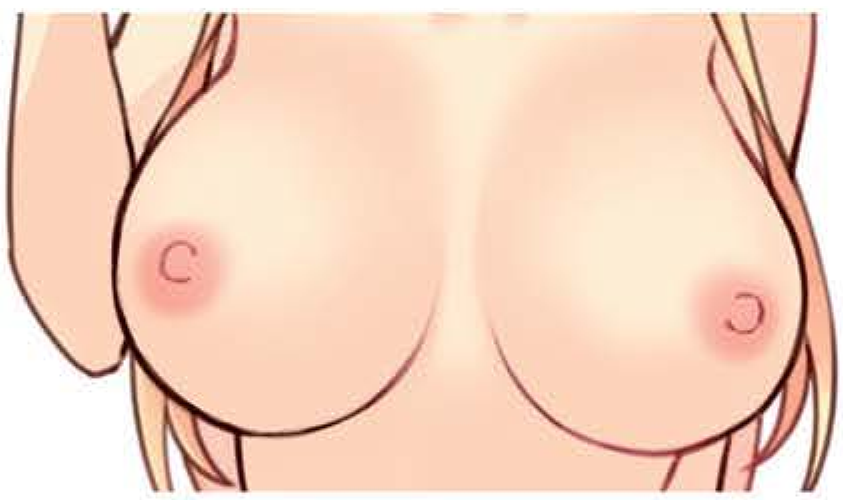


⑦⑧
3カゲと同じように、広めに4カゲをつけます。4カゲは通常モードのレイヤーで塗っているので、そこまで暗い印象になりません。
ハイライトを入れます。胸の上部の光はやや面積を広く、ハイライトをつけています。

グラマー体型を塗るときのPOINT

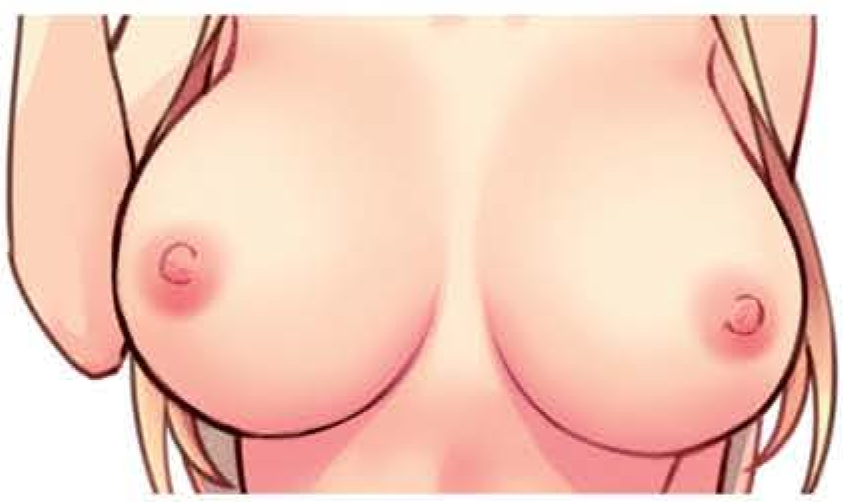
グラマー体型は、胸の下の3カゲと4カゲをしっかり描くことで胸の大きさをより際立たせましょう。

⑨



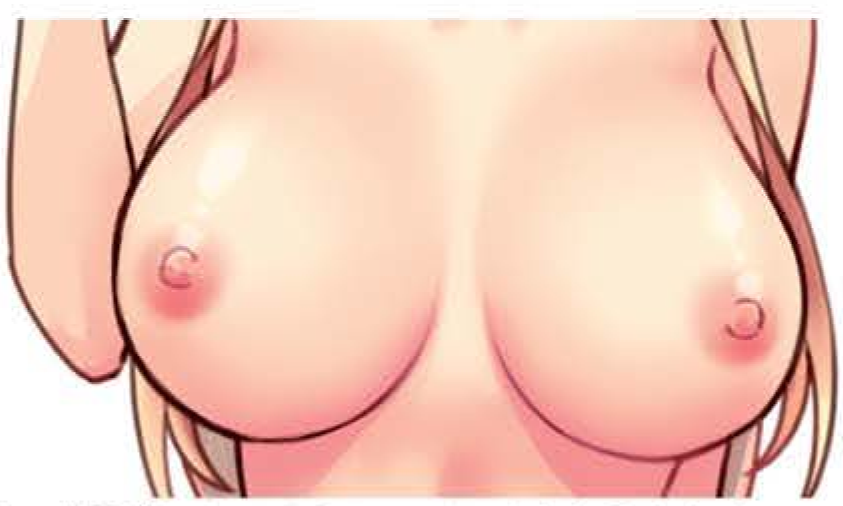
胸が大きい体型で、このように右が手前、左が後ろのように傾きがあるポーズの場合、胸の角度も変わってきます。腕が上がっているので右の乳首は上を向き、左側は下を向いています。また、乳首の位置も対称になってないので注意です（普通体型、小さめ体型は乳首の位置はほぼ平行です）。

⑩



胸が大きい場合は乳首の形もしっかり線画で描いておきます。塗り方は普通体型と同じです。

⑪



乳首の突起がわかるようにハイライトを入れます。



胸をつかんでいる体の塗り方……普通体型編

❶



POINT

いわゆる《手ブラ》ポーズになります。基本的な塗り方は同じです。
光源が正面からという点は変わりませんが、ポーズが変わったことにより、体の側面が見えるようになっているので、４カゲで奥行きを表現します。
また、下からのアングルなので、顔のカゲが新たにできましたが、ここではデフォルメのカゲなので厳密に塗らなくても大丈夫です。

下塗りした状態です。
ここまでは同じように
塗っていきます。

❷



手ブラポーズは、球体を押さえつけている状態と捉えることができます。まず１カゲで球体としてのカゲを右下に入れます。

❸



2カゲです。
胸の形を崩さないように、指で抑えている部分の周りだけカゲをつけます。人差し指は胸に埋まっているので、胸のラインが上にきます。逆に薬指は胸よりも上にきています。

4



3カゲです。埋まった指は、カゲをつけすぎないようにしましょう。ほんのちょっと、指先だけつけています。

5



4カゲを入れました。胸に関しては、上向きに支えているので、4カゲをつけていません。胸の谷間だけほんのり入れています。



6



体の側面が見えることで、よりお腹周りの凹凸もわかりやすくなっています。筋肉のシックスパックを意識してカゲと光を入れましょう。実際の女性の体でシックスパックがついていると、かなりの筋肉質な体になりますが、少しやりすぎな表現を二次元上ですることで、ちょうどいい肉感的な女性の体を表現できるのです。

7



胸をつかんでいる体の塗り方……小さめ体型編



小さめ体型も同じように塗っていきます。線画のポイントは、指がめり込まないので、あえて指と乳房の境界をあいまいにすることです。



１カゲです。胸に関しては、ふわっとした感じで塗っていきます。



２カゲです。肋骨が胸で隠れないので、肋骨のラインをやや濃いめに入れます。



３カゲです。凹凸があまりないので、３カゲも薄めです。



体の側面のラインに４カゲを入れます。胸の谷間にも少しだけ入れます。



ハイライトは、胸の上とおへそに軽く入れます。

胸をつかんでいる体の塗り方……グラマー体型編



胸が大きい場合でも、基本は胸は球体と捉えて塗っていきます。



１カゲです。右胸は桃のような形を意識しています。指で押さえた周りの最低限のところだけカゲをつけていきます。



２カゲです。指が埋まっているためカゲを濃くしたくなりますが、指自体を注目させたいわけではないので、指のほうは細かく塗る必要はありません。



胸の谷間、脇、腕と胸の間などに、３カゲと４カゲをつけていきます。指の又のカゲはシャープにしつつ、たゆん……としてるところのカゲはぼかすように塗りましょう。



左肩に落ちる４カゲはシャープにすることで、引き締まった印象を出せます。



ハイライトを入れて完成です。胸の形は球体ですので、ハイライトの入れ方も普通体型の子と同じです。

Ｔシャツの塗り方……普通体型編

ラフ



線画



下塗り



今回はジャストサイズのＴシャツを描きます。生地の柔らかいジャストサイズのＴシャツの場合は、生地が引っ張られている部分と、肌に張りついた部分があります。

シワは塗りで表現するので、ほとんど線は描かず、描いても細い線をうっすら入れる程度にしましょう。ブラジャーをしているので、胸の形は整っています。

ぴたっとしたＴシャツの場合、基本のカゲのつけ方は、裸のときと同じです。
肌に張りついた部分については、人の肌ではないので、ぼかすと格好悪く見えます。この２点を注意して、カゲをつけていきます。

1カゲ



2カゲ



１カゲは服自身のシワになります。シワの形を塗って真ん中を削り、エッジだけ丸くするように形を整える、この繰り返しになります。
胸の下や股間など、暗い部分のカゲは、視認性が下がるので、あまり細かくつけすぎないように気をつけます。ごちゃごちゃさせすぎないのが大事です。

２カゲは人体の凹凸でできるシワになります。ただし、１カゲのシワに沿うように塗ります。服のシワ全部に深いカゲを入れてしまうと、ごちゃごちゃするので、シワに沿ってカゲを入れますが、すべてには入れません。

3カゲ





3 カゲは体の血色を良くするための赤みを塗ります。4 カゲを塗るところにつけます。
生地部分は、カゲの深みを増すためにふわっと入れれば OK です

4カゲ





4 カゲを塗ります。空気感のカゲになります。T シャツの袖と腕の間のカゲなどです。それ以外に、このポーズは右半身が後ろに傾いているポーズなので、右半身の体のラインを暗くしています。

仕上げ



POINT

腹筋のラインは意識してシワをつけましょう。T シャツを着ていても肉感のある体を表現することができます。
シワの引っ張りが足りないなと思ったら、細い筆で一本枝を作るようにシワの線を描き入れましょう。
ポイントは胸の上のカゲです。実際にはないカゲですが、生地のピッタリ感を表現するために入れています。
100%の濃いカゲではなく、薄めに入れておくとそれっぽくなります。

Tシャツの塗り方……小さめ体型編

下塗り



1カゲ



2カゲ



3カゲ



4カゲ



小さめ体型は、Tシャツがジャストサイズにならないので、あえてぶかっとさせたほうが華奢な体がより際立ちます。その代わり、ぴんと張る部分がなく、たるんだシワのみになります。

Tシャツの塗り方……グラマー体型編

下塗り



1カゲ



2カゲ



3カゲ



4カゲ



胸が大きいので、カゲも大きくなります。また、胸の谷間に塗るカゲは、1カゲだけでなく、2カゲでもつけて強調します。普通体型に比べて、胸の形のぼかしをゆったりとさせましょう。

セーラー服の塗り方……普通体型編

ラフ



胸がたゆんでいない状態で下からのアングルのセーラー服を描きます。ブラジャーをしているので、胸がきれいな形をしています。

線画



線画を描きます。実際には胸が大きくてもここまで裾の布は引っ張られないのですが、お腹を見せたいのでちょっと嘘のある形にしています。

下塗り



下塗りをします。セーラー服の地の色は、白い服だったとしても、若干の水色にしています。プリーツはここでは描き込んでいません。

1カゲ





上にだけ引っ張られていることを意識してカゲをつけていきます。
下のほうのカゲを全部ぼかすと、上に引っ張られている感じが出せます。お腹は服のカゲになっているので、細かく描き込みません。

2カゲ





スカートのカゲは腹筋に合わせてつけていきます。プリーツは胴周りのシワに合わせて形を入れて、体の線に沿った服のシワとプリーツのシワを合流させます。
2カゲは1カゲの形に合わせて入れていきましょう。

3カゲ





3カゲを入れます。服と体の間などに赤みを追加します。
Tシャツでもそうでしたが、生地は生々しさを強調しないために、カゲの表現としては2カゲまでで留めておきます。

4カゲ





4カゲは赤っぽい色をチョイスしました。裸の場合は紫色のカゲにしていましたが、服の地の色が水色なので、紫だと変化が薄いためです。

仕上げ



POINT

セーラー服の形状は、あまりリアリティを追求しすぎず、かわいく見えればOKです。
胸の引っ張られている箇所はしっかりカゲを入れて、裾はほとんどぼかします。
スカートは体のラインを意識してプリーツとカゲを入れましょう。

セーラー服の塗り方……小さめ体型編

下塗り



1カゲ



4カゲ



2カゲ



3カゲ



1 カゲ、2 カゲ、3 カゲと徐々にくっきりするように塗っていきます。
胸の丸みがあまりない分、直線的なシワが多くなります。
セーラー服は厚みのある生地なので、細かいカゲを入れすぎないように注意しましょう。

セーラー服の塗り方……グラマー体型編

下塗り



1カゲ



4カゲ



2カゲ



3カゲ



胸が大きいので、球体に布がかぶさっているイメージで塗っていきましょう。
線画はかなり嘘の形状になっていますが、リアルさよりも自分のこだわりを優先して OK です。
また、胸が大きい分、カゲが大きくつくので、肌のカゲは境界が出てる部分とぼかす部分を作ります。
体の凹凸によるカゲはぼんやりと、服によるカゲはくっきりと描き分けます。

Ｙシャツの塗り方……普通体型編

ラフ



Ｙシャツは、生地がかためなので、まっすぐなシワ、ラインもまっすぐになるように描きましょう。Ｙシャツの形をちゃんと見ながら、襟を立たせるように描きます。

線画



ボタンは描かなくてもＯＫですが、合わせには注意します。男性のＹシャツは右前ですが、女性のＹシャツは左前です。

下塗り



下塗りをします。今回の女の子は白人っぽくするため、ベースの色を黄色からさらに白っぽくしています。また、Ｙシャツも本当は白色ですが、あえて黄色ベースの下地にしています。カゲの色は変わっていません。

1カゲ





Ｙシャツの生地感は、お腹周りに直線的なカゲをつけることで表現します。胸周りは柔らかさを残します。腕はその中間くらいで、かたすぎると腕を包む服の生地感が出せず、柔らかすぎるとお腹周りで出した生地のかたさと矛盾してしまいます。

2カゲ





２カゲを入れます。体のラインに沿ったシワを入れていきます。ぼやかした１カゲをさらにくっきりさせるように塗っていきます。

3カゲ





３カゲを入れます。首や腕あたりに赤みを追加します。
ここでも生地には３カゲは入れないほうが絵が重々しくなりすぎなくて良いでしょう。
生地部分の塗りを軽めにすることで、わずかに露出している肌の生々しさが強調されます。

4カゲ





４カゲを入れます。実際には透けていませんが、あえて赤っぽい色を使うことで若干透けているような表現にして胸を強調させています。

仕上げ



POINT

Ｙシャツの生地のかたさを表現するために、服のラインも角を作るように直線的なラインを増やします。カゲそのものも角ばっているように描いていきます。ボタンの合わせでできる隙間がポイントです。
また、このポーズはキャラの視線が手にいっています。手に注目されやすくなっているため、若干丁寧に塗るようにしましょう。

Yシャツの塗り方……小さめ体型編


下塗り


1カゲ


4カゲ


2カゲ


3カゲ

体の凹凸が少ないので、女性らしさが出にくいのがこの体型です。そのため、逆に布の柔らかさを不自然でもいいので出すことで女性らしさを出していきます。
また、肩に丸みを出したり、しぐさで女性らしさを表現します。

Yシャツの塗り方……グラマー体型編


下塗り


1カゲ


4カゲ


2カゲ


3カゲ

胸が大きいので、シャツの隙間が大きくなります。ここがポイントでもあるのですが、あまり大きい隙間にしてしまうとみっともなく見えるので、バランスが大事です。胸周りのシワもくっきりと直線的に描きましょう。



第2章

テーマ

胸

イラストレーター

麦化

Illustrator　Theme

麦化 × 「胸」

イラストのタイトル	イラスト総作業時間	普段使用しているペイントソフト
『お風呂あがり』	約 36 時間	Photoshop

1 ラフを描く



コンセプトは「フェチを詰め込みたい！」だったので、俯瞰から胸やお腹や脇、お尻や脚まで見えるように描きました。ですので、胸を張って腰をひねっているような構図を採用しました。



もともとの構図はこちらでした、改案で少しだけキャラクターの角度を傾けています。より胸が強調されるようになりました。



うなじのほくろがチャームポイントです。白い肌にほくろは目立つので、ワンポイントにもなります。

実際のイラストでは腕は切れていますが、人体が破綻しないように、ちゃんと全身を描くことが大事です。





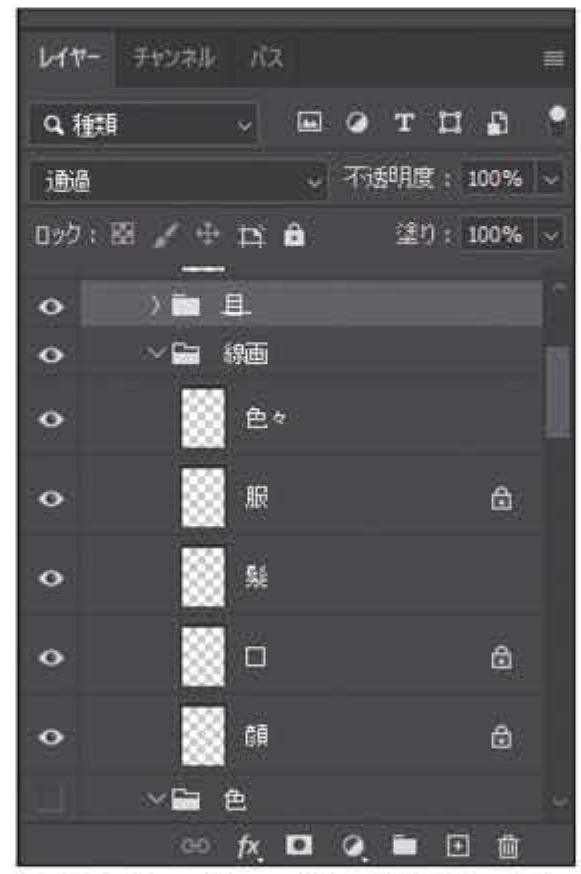
目の部分の線画は描かず、塗りのみで表現しています。また、パーツごとに線画のレイヤーを分けています。修正したいときにそのほうが楽になるからです。

2 線画を描く

線画を描いていきます。水が滴る表現については、水滴全部を同じ濃さでペン入れするのではなく、強弱をつけることで水の重みを表現しています。



ブラジャーのレース部分や頬の赤み表現など、黒一色ではなく、その下地に合わせた色で線画を描くこともあります。



線画のレイヤー分けはこんなかんじです。顔と髪は分けておくとのちのち便利です。

3 下塗りをする

線画ができたら、パーツごとに下塗りをしていきます。とはいっても、肌がメインのイラストなので、パーツ自体はそこまで多くありません。

Check Point

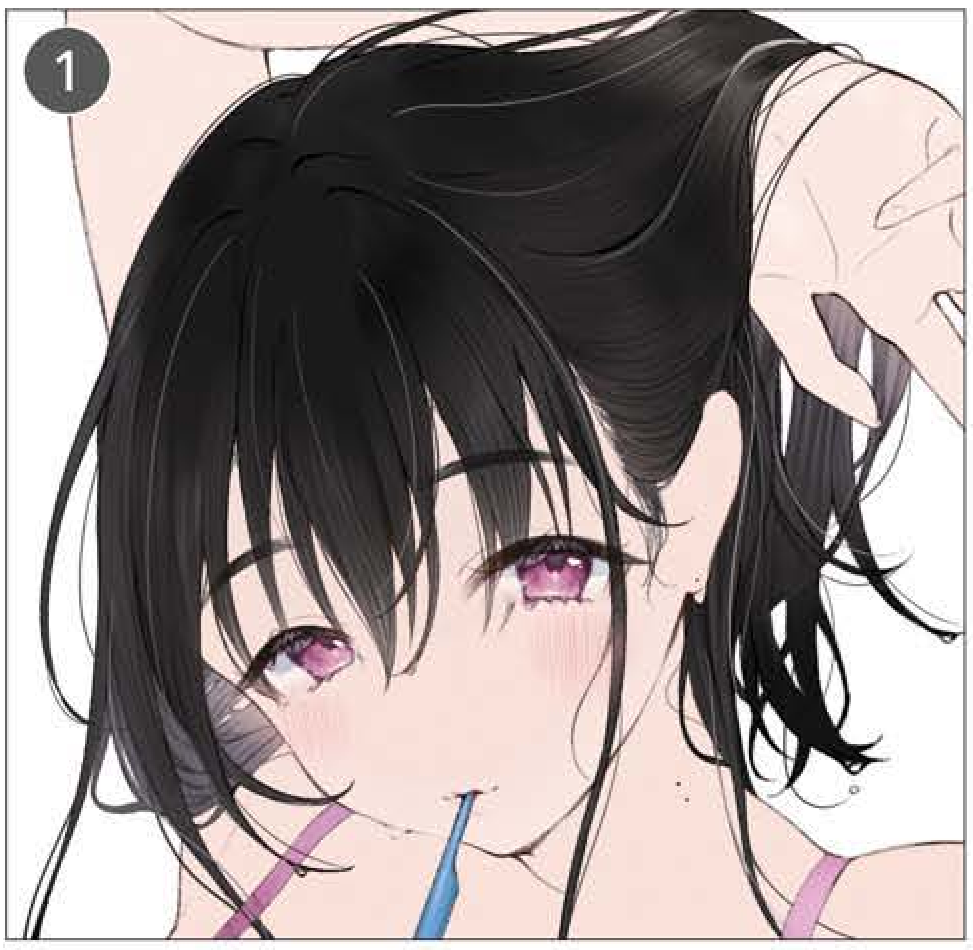
手の後ろの髪や顔と髪の隙間を白っぽくすることで空気感を出しています。



肌をしっかり立体的に塗っていくので、下着の陰影はあっさりと、グラデーション程度にしておきます。

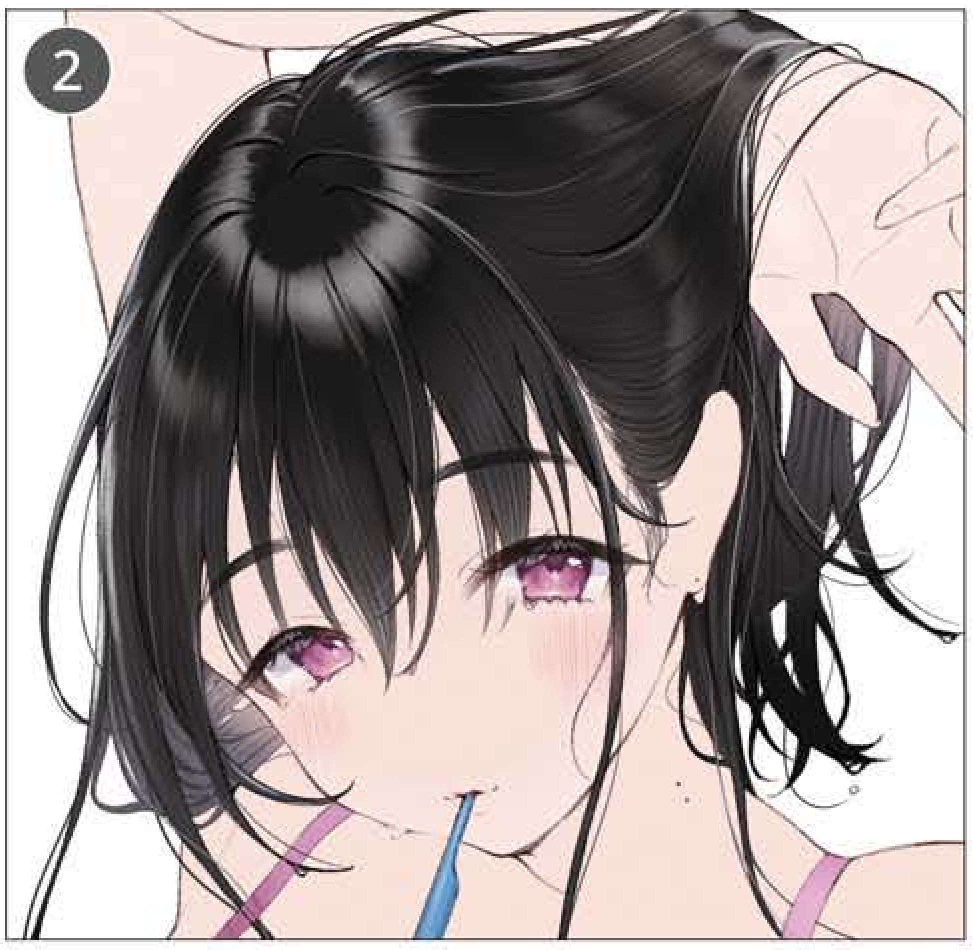
4 髪を塗る

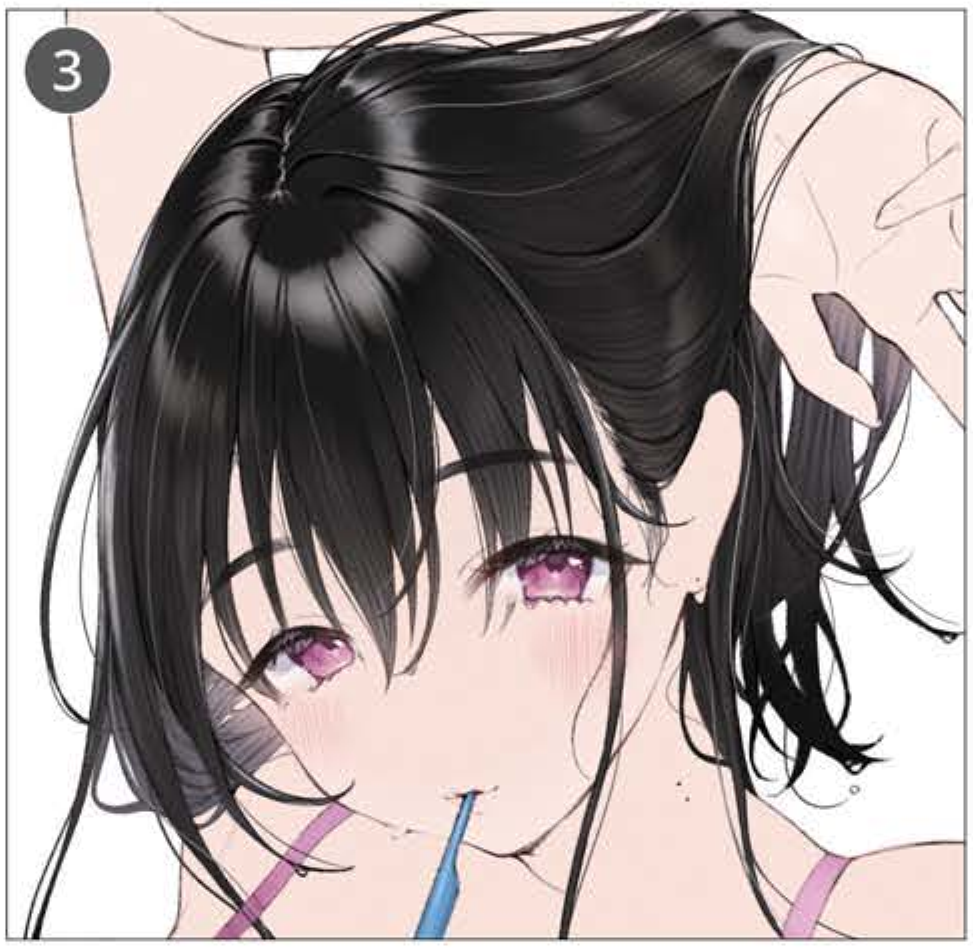
下塗りの段階で、ある程度の髪の流れを意識して細い毛を描き入れたり、光が当たる場所にアタリを入れたり、グラデーションをつけた状態にしています。



新規レイヤーを作り、下塗りレイヤーにクリッピングをした状態で重ねて通常レイヤーモードにし、一段階目のカゲをつけます。大まかに房でカゲをつけたあと、細い筆ツールで毛を描き入れています。

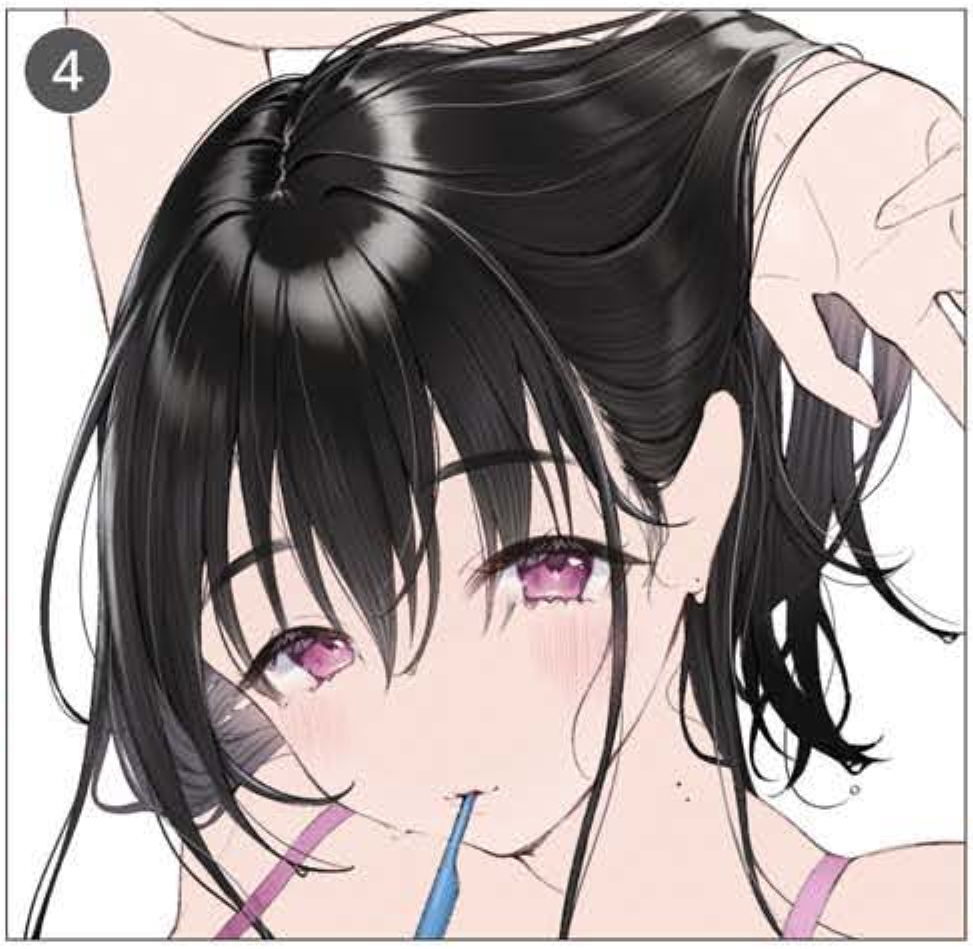
通常レイヤーを重ねて、ハイライトを入れます。頭部の立体感を意識しながら、円形に白を入れ、ぼかしたりしています。光源に近い部分は強めの白に、光源から遠い箇所は薄めの白にしています。

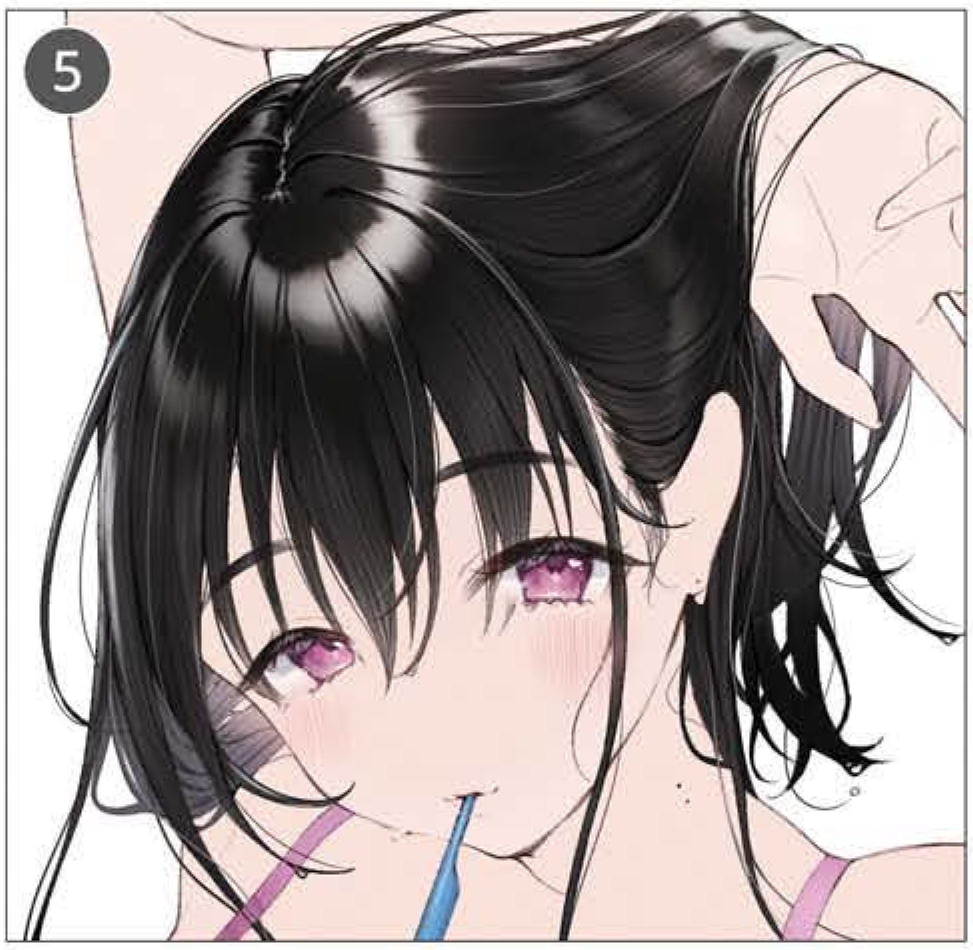




二段階目のカゲをつけます。髪の房と房が重なる箇所や、生え際、つむじなどを濃くします。

新規レイヤーを作り、頭頂部のハイライトをつけているところにさらに白を重ねます。オーバーレイレイヤーにして、不透明度を70%まで落としました。これで黒い部分はより暗く、ハイライトはより明るい表現になります。

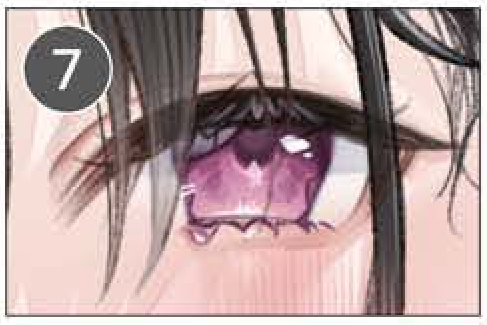




髪の下塗りレイヤーを複製して、❹のレイヤーの上に重ねます。オーバーレイモードに変更して、不透明度を15%まで下げました。若干ですが、髪の濃さにメリハリがつきました。



さらにレイヤーを重ねて、オーバーレイモードで薄いオレンジ色の光を置きます。ハイライトと黒髪の境目が少しオレンジ色の柔らかい光になりました。



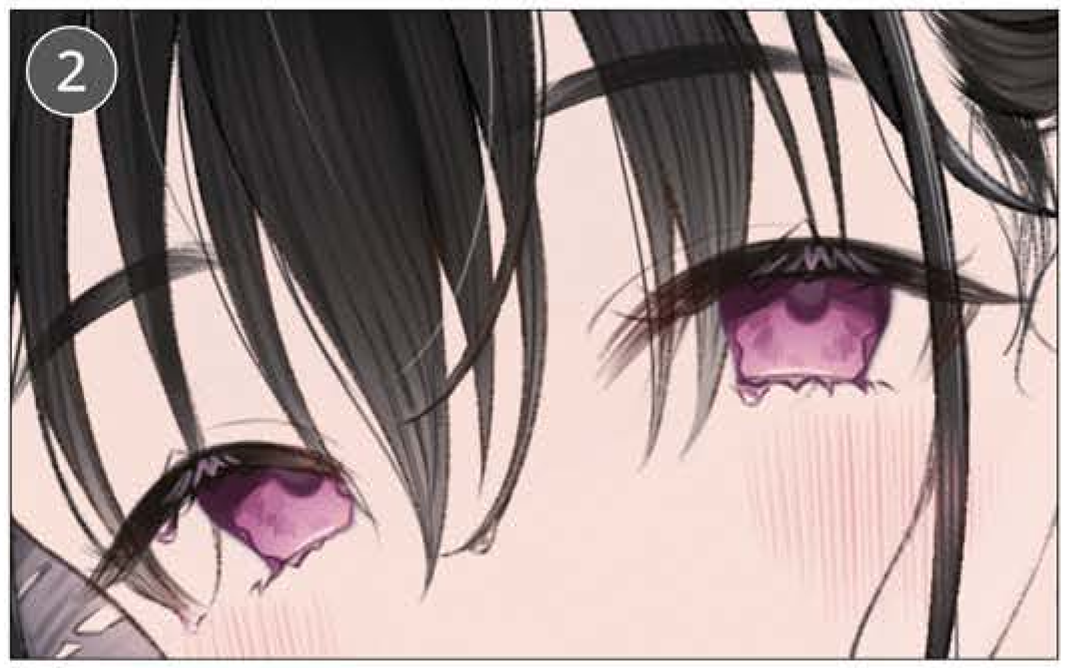
目にかかる髪はあとから描き加えます。目の邪魔をしすぎないように、ほかの箇所よりやや薄めに描いています。

5 目を塗る

目は顔パーツとは分けて描いています。



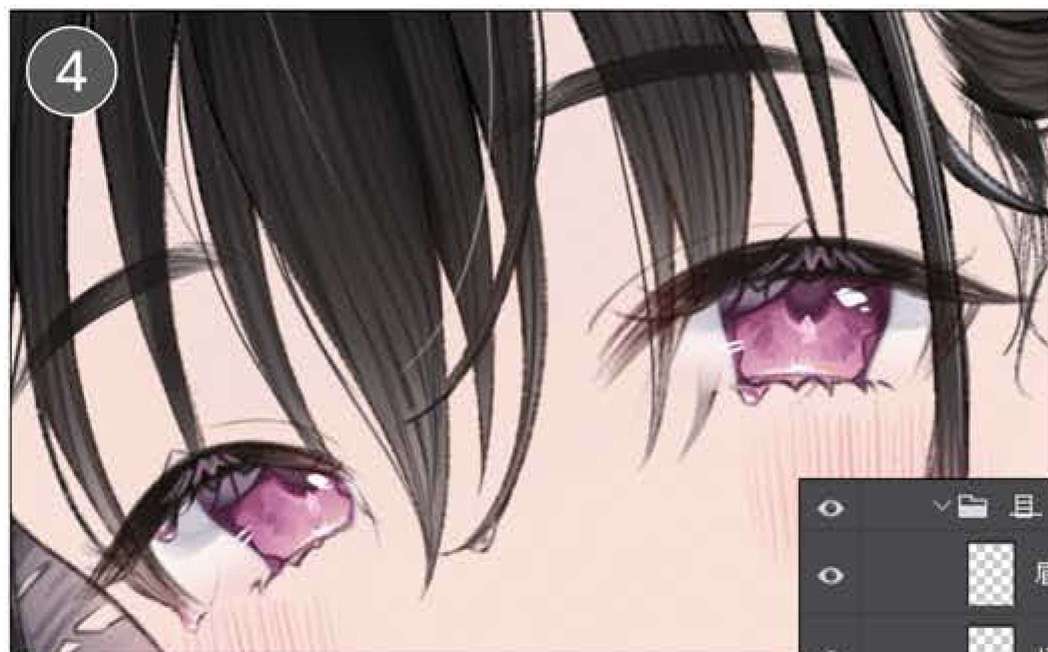
ラフをもとに、まつ毛とまゆ毛を描きます。細い線を重ねて太いラインを作っています。



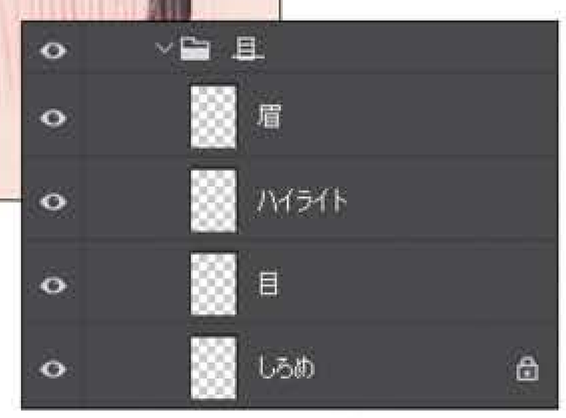
瞳部分を描きます。



白目を塗ります。真っ白にならないように、肌色となじませるようにしています。上部分にまつ毛のカゲをつけます。



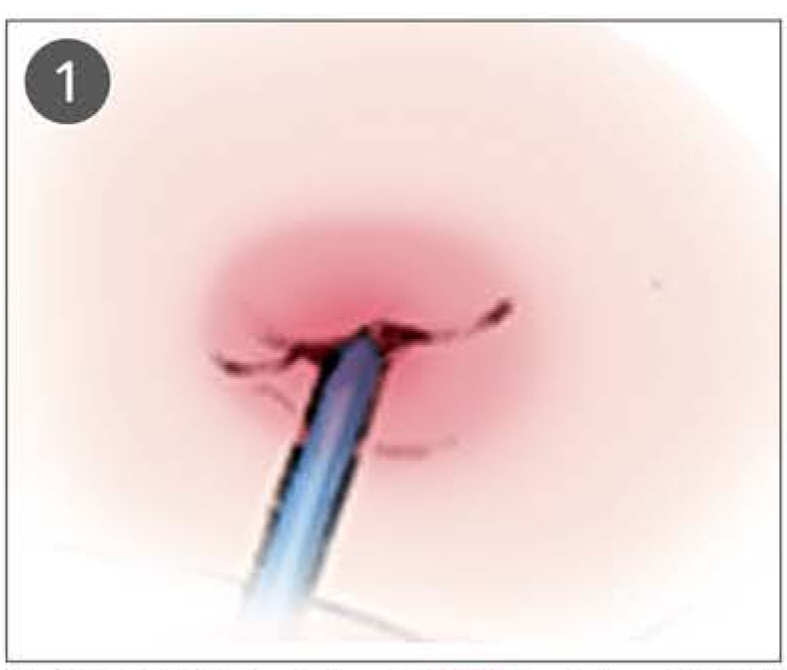
ハイライトを入れます。



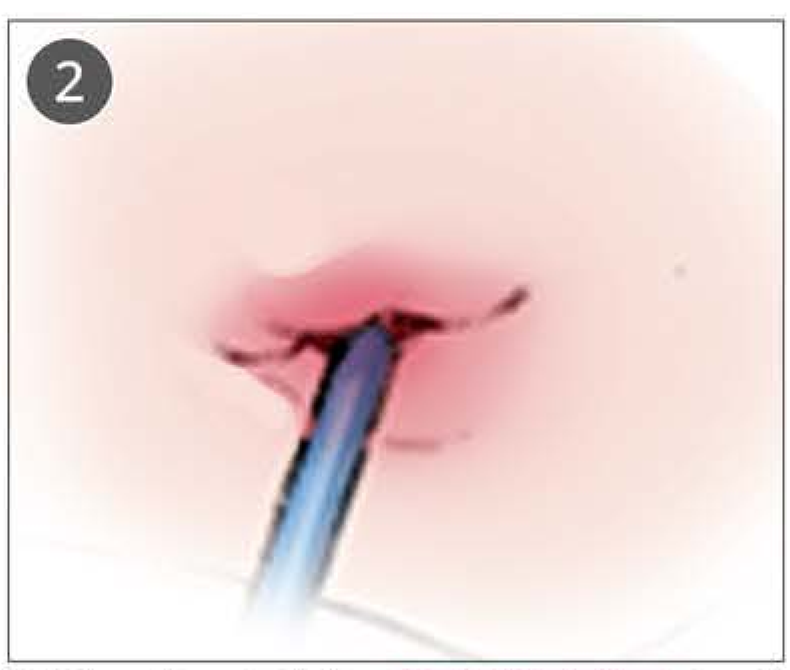
レイヤーはこんな感じです。

6 唇を塗る

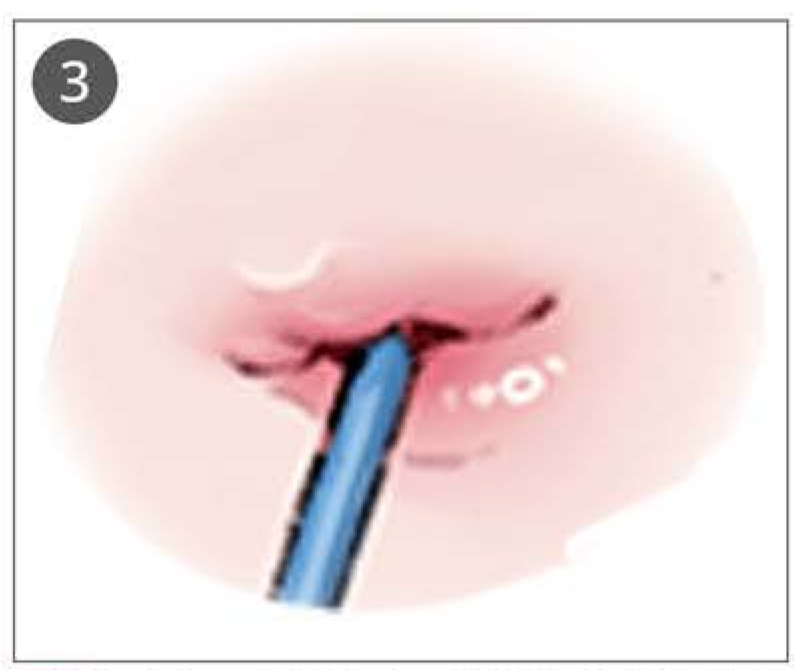
唇にはややオーバーにリップをのせます。中心になるほど濃く入れます。唇の山などを意識して形を整えるのがポイントです。



肌色の下塗りレイヤーに乗算レイヤーを新規で作り、ピンクを丸く塗ります。かっちり描くのではなく、エアブラシで柔らかく色をのせるイメージです。



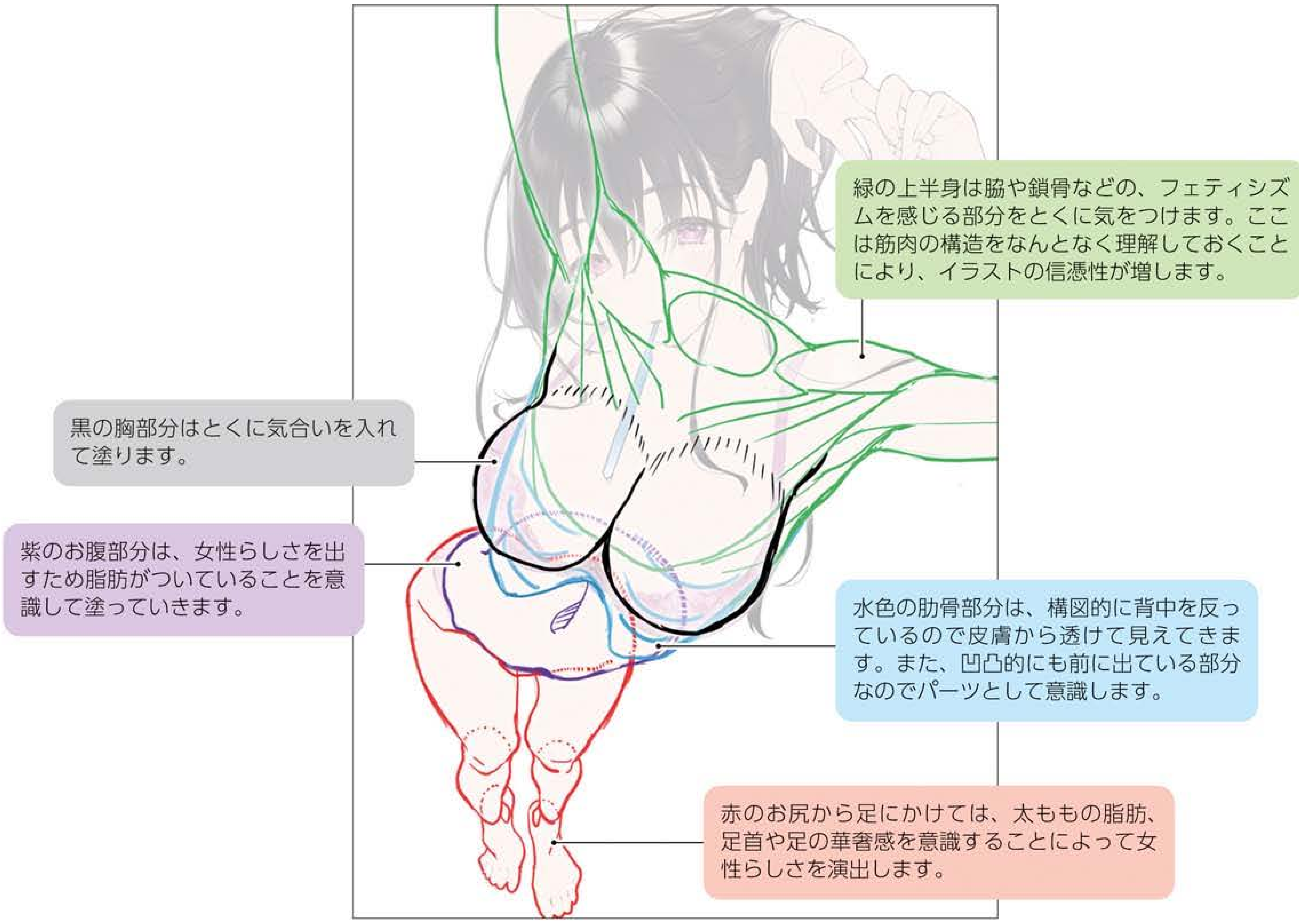
新規レイヤーを重ね、焼き込みカラーモードに変更し、口の中央部分にピンクを重ねます。上唇の山の形を意識して形を整えます。



通常レイヤーを重ねて、ぷるぷるな唇になるようにハイライトを入れます。

7 全体のカゲを塗る

カゲは、人体の構造、つまり筋肉、骨、脂肪を大まかに理解することによって塗りやすくなります。また、光源がどこにあるかも決めておきましょう。





今回の構図は光源が上からになります。とくに左上から強く、右下にかけて暗くなっていきます。



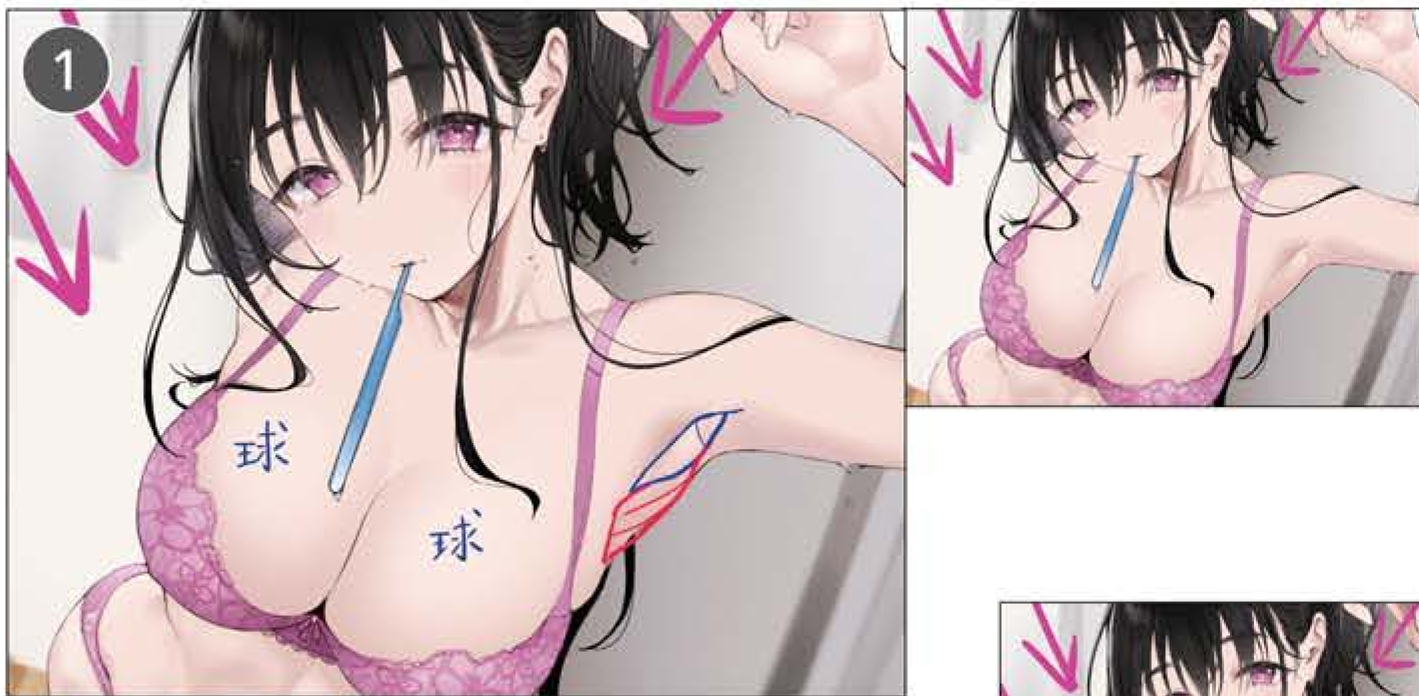
新規レイヤーを作り(通常レイヤーでカゲ色を直接塗っていきます)、下塗りレイヤーにクリッピングしたあと、上記を意識しながら、カゲを大まかに塗りました。これをぼかし、ソフトブラシなどで削っていきます。



ぼかして、女性の体の柔らかさを演出します。とくに胸は球体なのでできるだけ柔らかいカゲにします。

8 胸を塗る

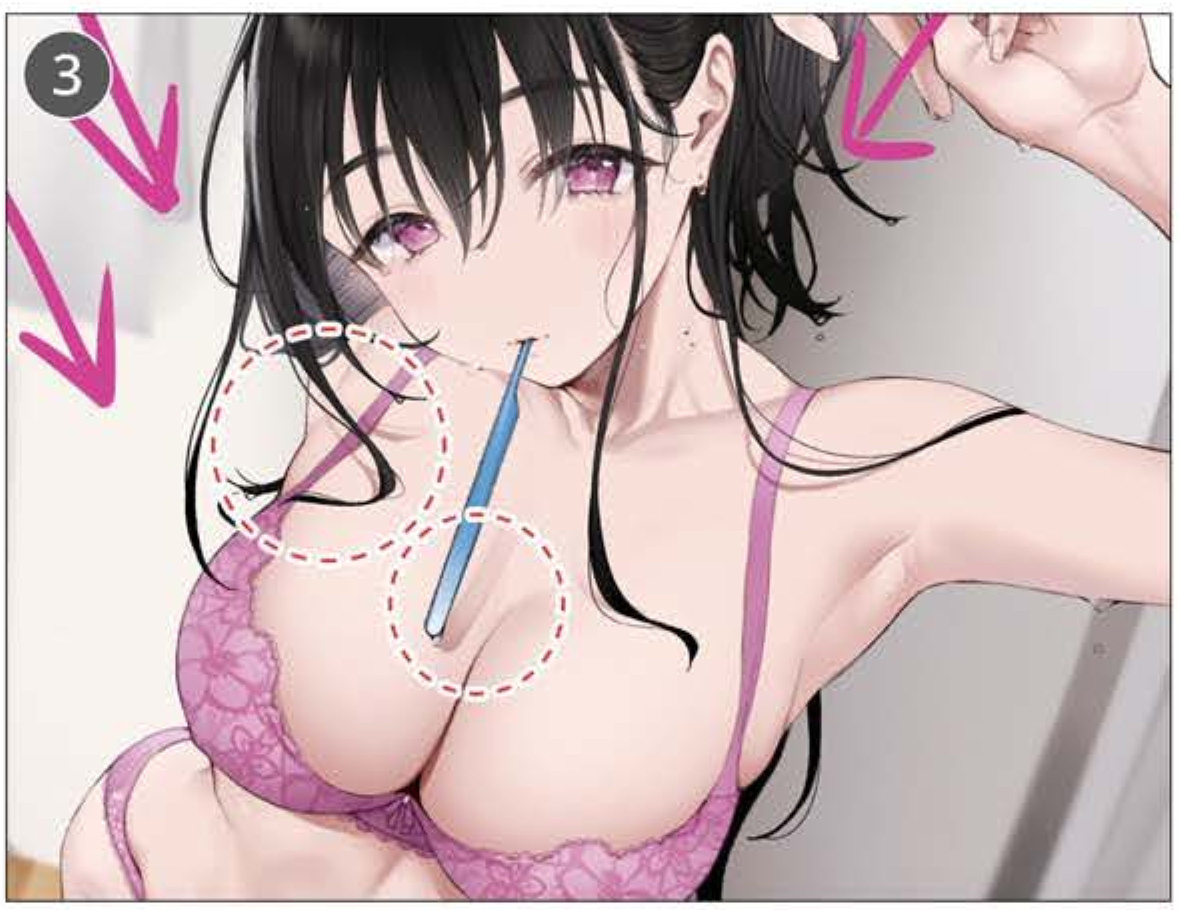
今回の絵の中では一番目立つ部分です。柔らかさを表現しながら、立体感を出していきます。



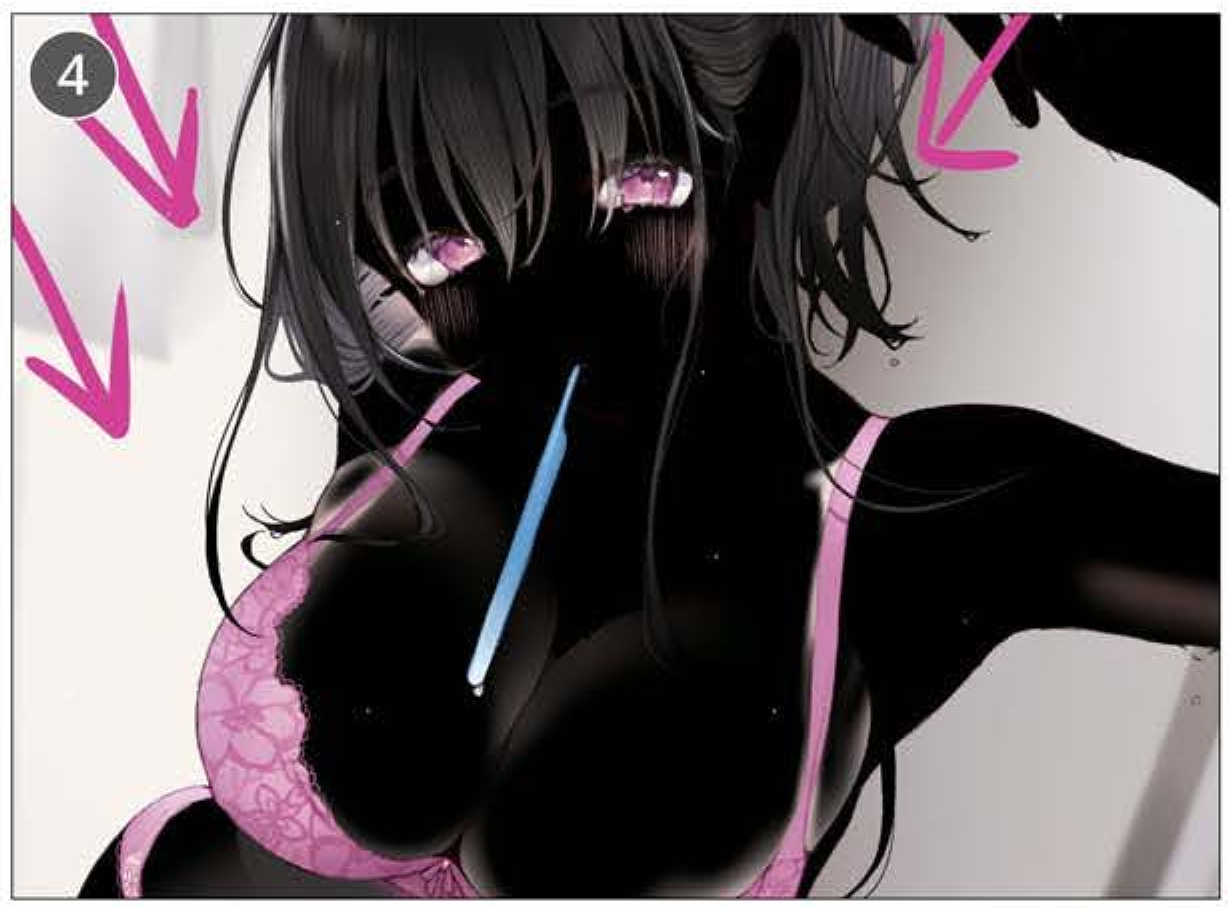
⬆ 胸を球体と捉えると、上から丸く光が当たります。脇は青い部分が凸、赤い部分は背中からくる筋肉なので基本的にカゲになります。

⬇ よりカゲになる部分に濃い肌色を重ねます。

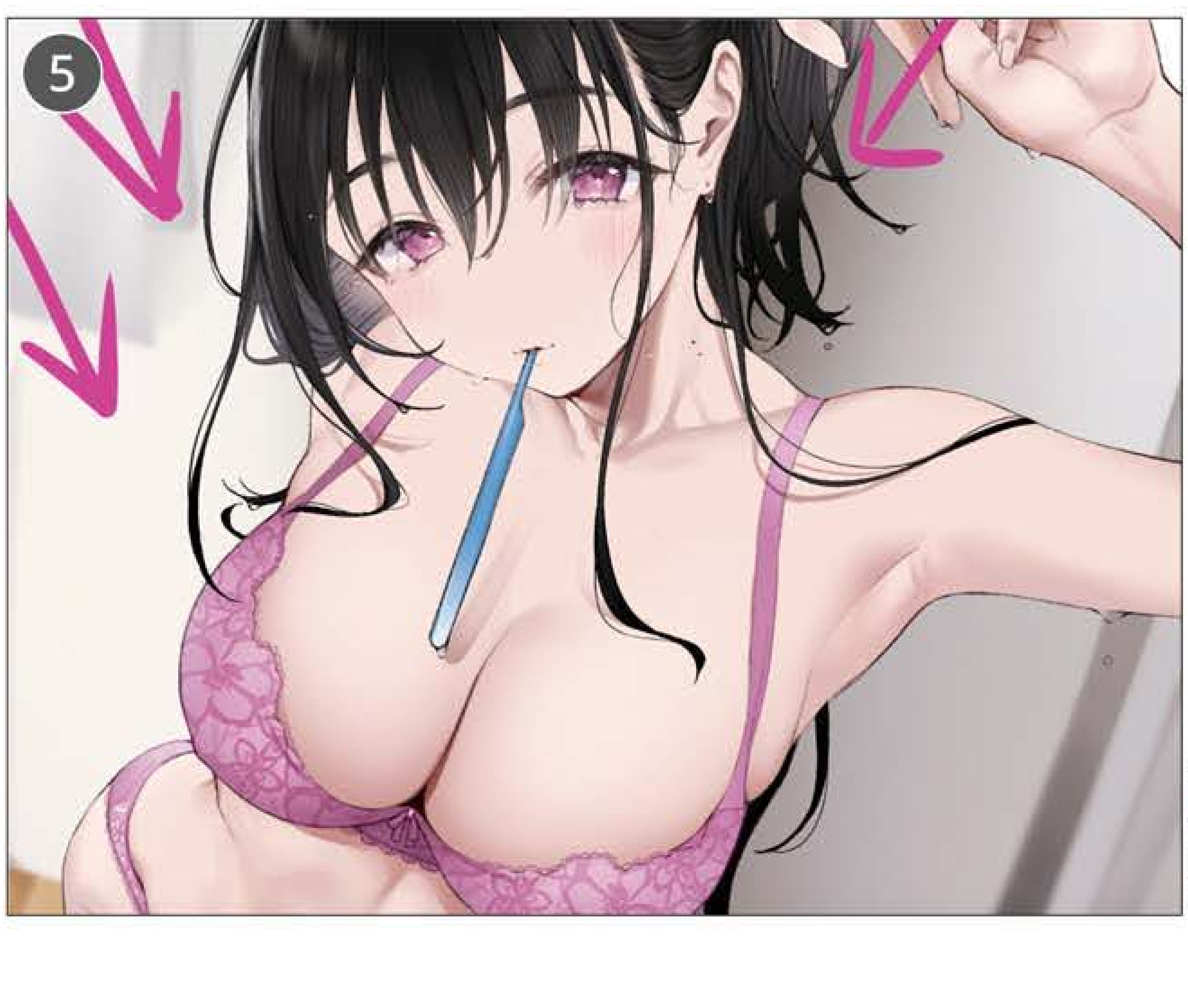




髪や歯ブラシなどから落ちるカゲや胸の谷間など、パッキリとカゲができる部分を描き足します。



さらに新規レイヤーを重ね、カゲをつけます(どこにカゲを入れたかわかりやすいように下を真っ黒に表示しています)。



先ほど入れたカゲを、乗算モードに変更します。これでカゲに深みが出ました。

9 お腹を塗る

お腹は凹凸が胸よりも細かくなっています。ここに細かくカゲを入れることで立体感が出ます。



胸、肋骨部分の下にあたる下腹や足部分には上半身のカゲが落ちます。



人体の構造を意識しつつ、Gペンツールでカゲを描きました。



境目をぼかしツールなどでぼかします。

Check Point

線画で表現できないお腹の凹凸はカゲの塗りで表現します。



よりカゲのかかる部分に濃い肌色を重ねます。





光源を意識しながら、より暗くなる部分に乗算モードで色をのせます。光の当たる箇所は除きます。



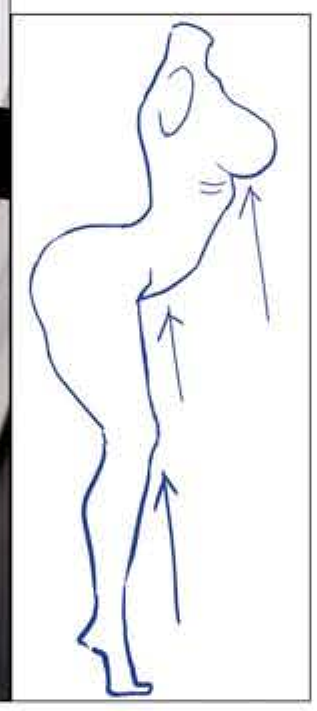
10 反射光を描く

光の反射を描き入れます。上からの光が地面で反射し肌にうつります。

青みのグレーを使うと透明感が出ます。



顔は髪の落ちカゲの周り、脇、お腹、ヒザあたりに光をのせます。薄いグレーがかった水色を通常レイヤーでつけています。



肌色に重ねるとこんな感じです。



11 赤みを追加する

血色を良くするために、赤くなる部分を乗算レイヤーでのせます。

お風呂上がりという設定なので頬や口だけでなく指先、ヒザ、脇、耳なども赤くします。





Check Point

先ほどの反射光の近くに赤みを加えることで、より体にメリハリがつきます。

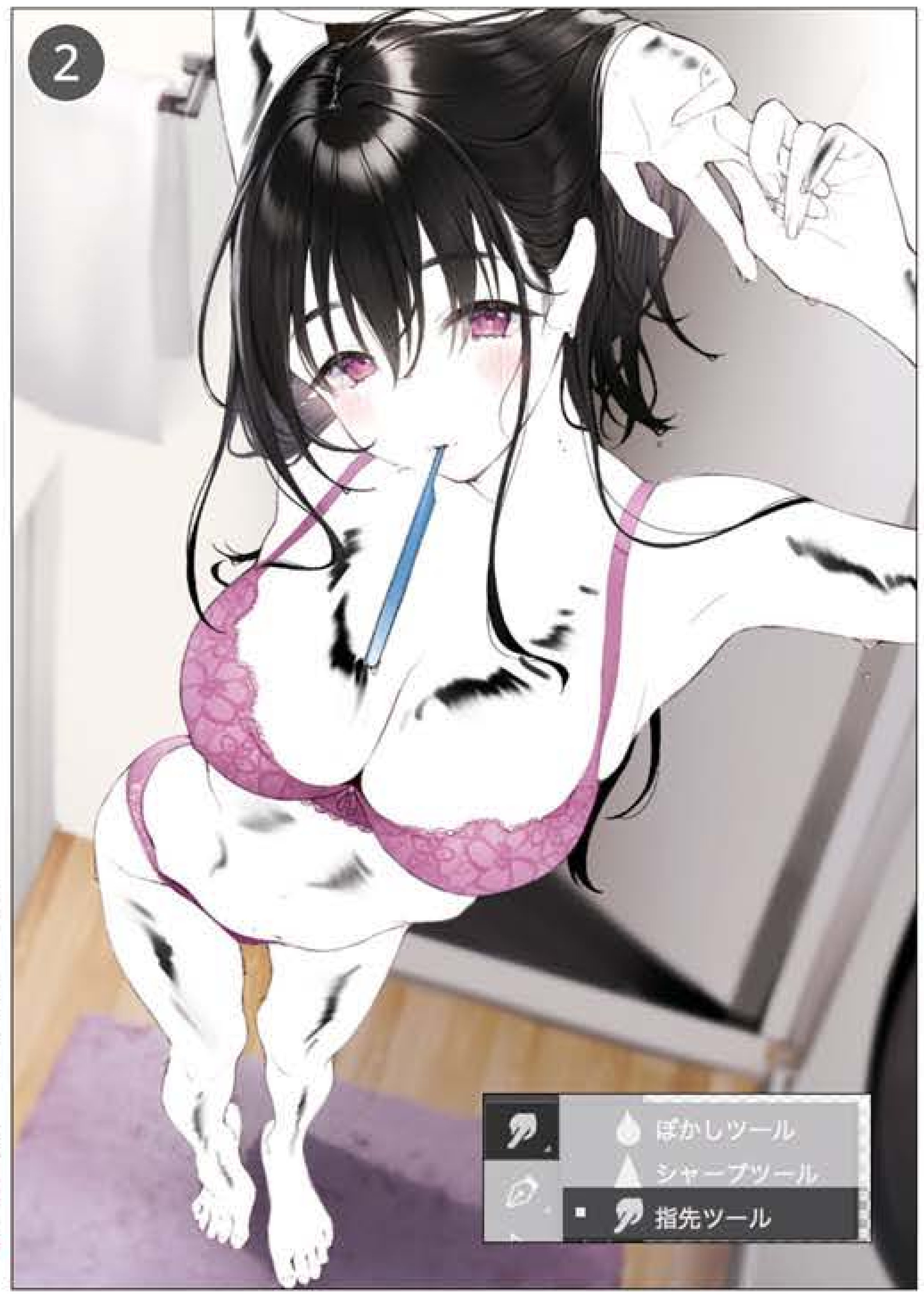
12 ハイライトを入れる

体のハイライトを入れていきます。



まずは、丸みのある箇所の一番光が当たる部分に白色をのせます。ピンポイントにのせることによってメリハリが出てツヤ感が出ます。

次に濡れ感を出します。お風呂上がりということで、濡れているようなハイライトを入れたいと思います。指先ツールなどを使い、ツヤっとしたハイライトを入れます。





新規レイヤーを作り、ソフトライトモードに変更して光の当たる部分と顔などの目立たせたい部分に白をのせます。
不透明度をいじって少し明るくなる程度にします。この絵では不透明度を25%まで下げたので、微差の表現にはなります。

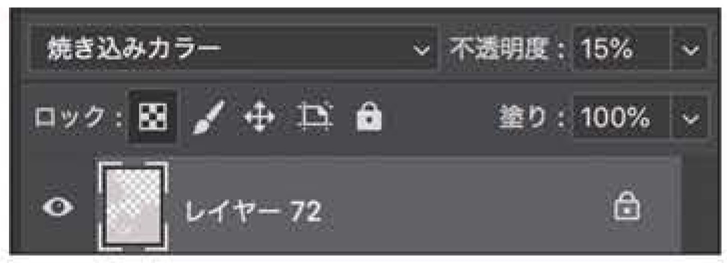
これで人物はひととおり完成です。人物のすべてのレイヤーを結合して加工していきます。



13 仕上げ・加工する

背景は描いたあとにぼかして、人物を強調するようにしています。人物レイヤーを最後に加工して完成です。





背景とキャラクターをなじませるためピンクみのあるグレーを使い焼き込みカラーでのせます。 そのあと、不透明度を下げて調整します。

2 結合したものを使い、色調補正からトーンカーブで色味を調整します。



Check Point

全体の色味を変えたいときはトーンカーブが便利です。





色味調整したものを焼き込みカラーやオーバーレイなどを使い、不透明度をいじります。納得のいくまで調整します。





麦化 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

脚やお腹、脇などはとてもフェチに刺さります。あとあまり理解されませんが、ピアスの穴もとても好きです。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

リアルとデフォルメのバランスを意識しています。触りたくなるような質感で描けるように努力している部分でもあります。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

写真などを見てリアル感を出せるよう、塗り練習をすることはとても大事だと思いますが、青めのグレーを使い、反射を塗ると一気に垢抜けると思います。また線画をあえて描かず、塗りだけで表現する（鎖骨など）とパキッと感がなくなり、なじむと思います。

Q 資料にしているものはありますか？

主に写真や好きなイラストレーターさんのイラストを参考にさせていただいています。個人的に好きなポイントを見つけて、良いと思うまで練習します。

Q 「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

最近のソーシャルゲームのキャラクターはとてもフェチポイントが高いと思います。個人的に『ブルーアーカイブ』の「ツバキ」というキャラがすごく刺さりました。黒髪ショートでタレ目のムチムチした体型がまさにドストライクです。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

チャンスはどこに落ちているかわからないので、努力していれば必ず報われると思います。頑張ってください！ そして、私も負けないように頑張ります！

イラストレーター情報

● 麦化

イラストレーターをしている麦化と申します。

Twitter：https://twitter.com/mugika_pcpc_
pixiv：https://www.pixiv.net/users/33103381







第3章

テーマ

お腹

イラストレーター

らま

Illustrator

らま × 「お腹」

Theme

イラストのタイトル	イラスト総作業時間	普段使用しているペイントソフト
『海辺の水着女の子』	約 12 時間	メイン：ペイントツール SAI 仕上げや背景：Photoshop CC

1 ラフを描く



今回はお腹を中心とした健康的な肌を前面に出したかったので、夏をイメージした作品にしようと考えました。夏で真っ先に思い浮かんだテーマが「海」でした。できるだけ肌を多く見せたかったので、水着の女の子がビーチで海水浴に誘う様子をイメージしてラフを考案しました。

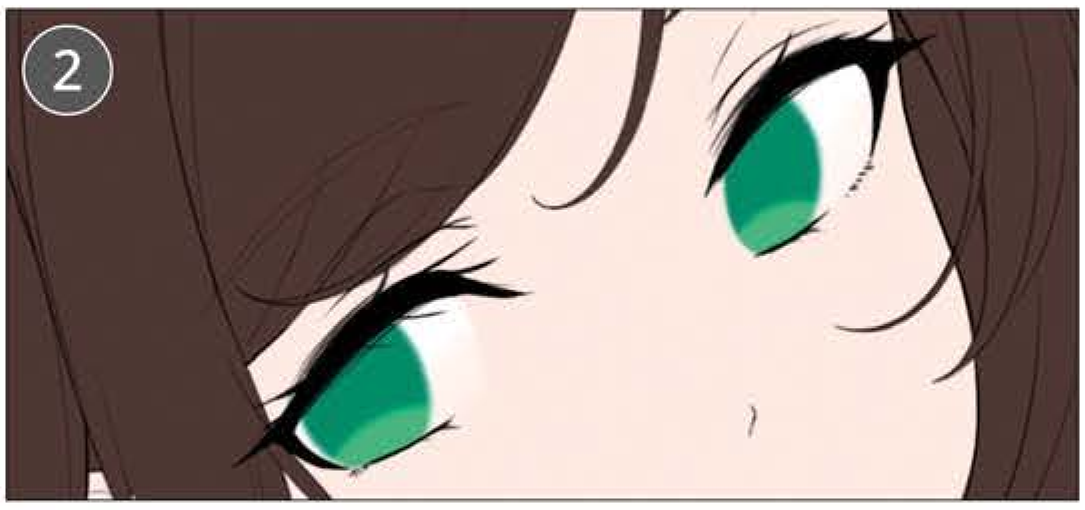
ラフはイラストにおける設計図の役割を担っていると私は考えています。そのため、ここで納得のいくまで試行錯誤を繰り返し、イラストの構図や方向性を定めていきます。

塗りに関してはラフの時点で光源や陰影を決めておき、清書の彩色時に塗りがブレないようにします。とくに肌の塗りは複雑なので、質感や凹凸などある程度の描き込みをして清書時のガイドにできるようにします。

2 瞳を塗る

私の塗り工程においては顔のパーツから塗ることが多いです。
目や口などの顔パーツを塗れば、キャラクターの表情が決まり、イラストの完成図をイメージしやすいからです。
また、後から修正しやすいように1カゲや2カゲ、ハイライト……など塗りの段階に応じてレイヤーを分けています。



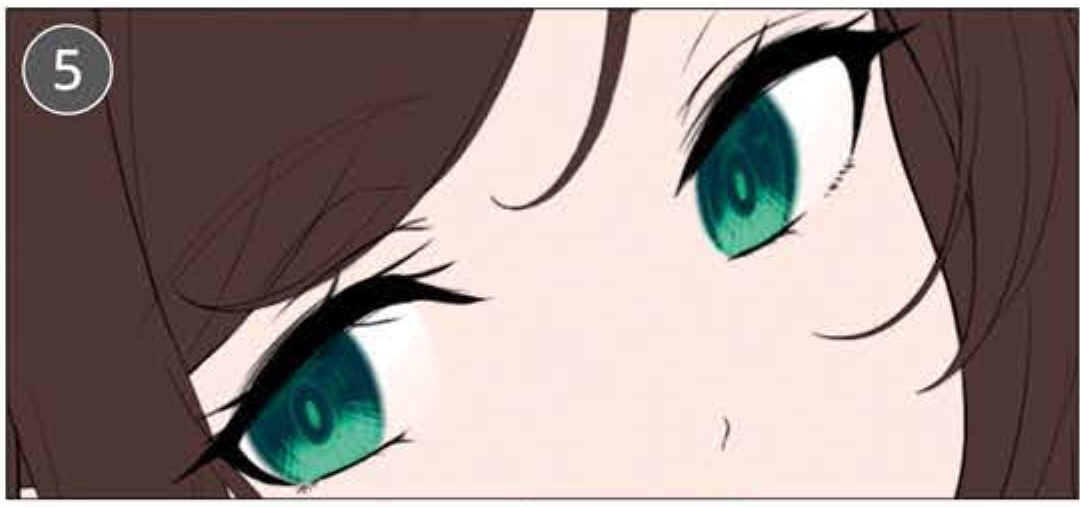




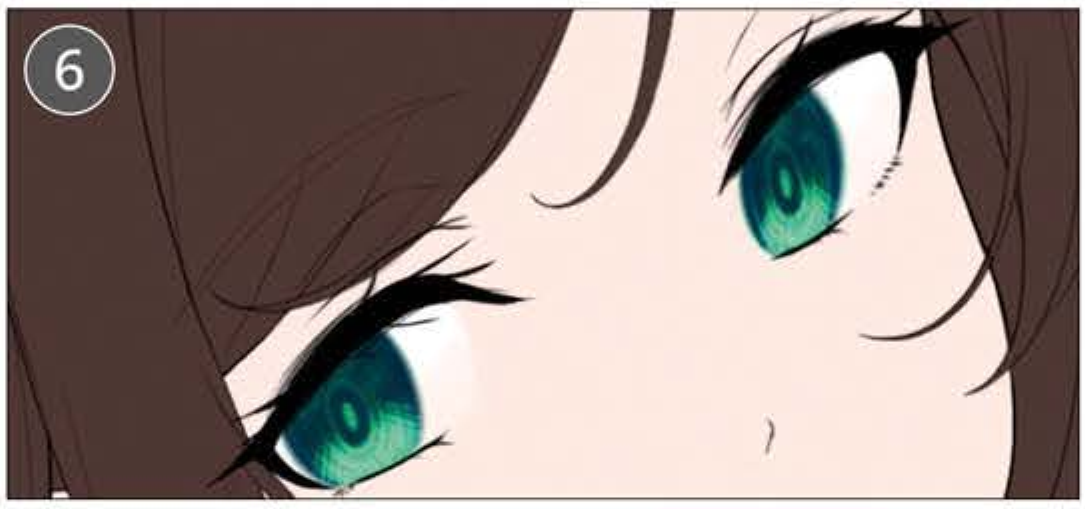
❶❷❸
下塗りをベースに、瞳に1カゲ、2カゲを塗っていきます。ベース色より色相を青に寄せた緑色で瞳上部からカゲを入れます。色相を少しずらすことでメリハリがつき、単純に明度を落とした色で塗るよりも印象的に仕上げることができます。



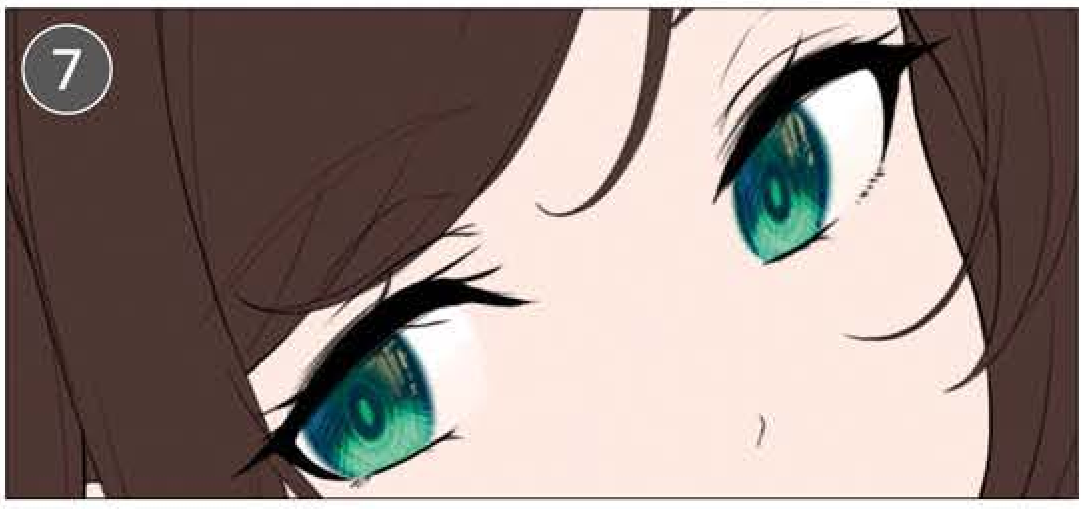
さらにカゲを塗っていきます。ここでは瞳孔の形を意識しながら瞳の情報量を増やしました。



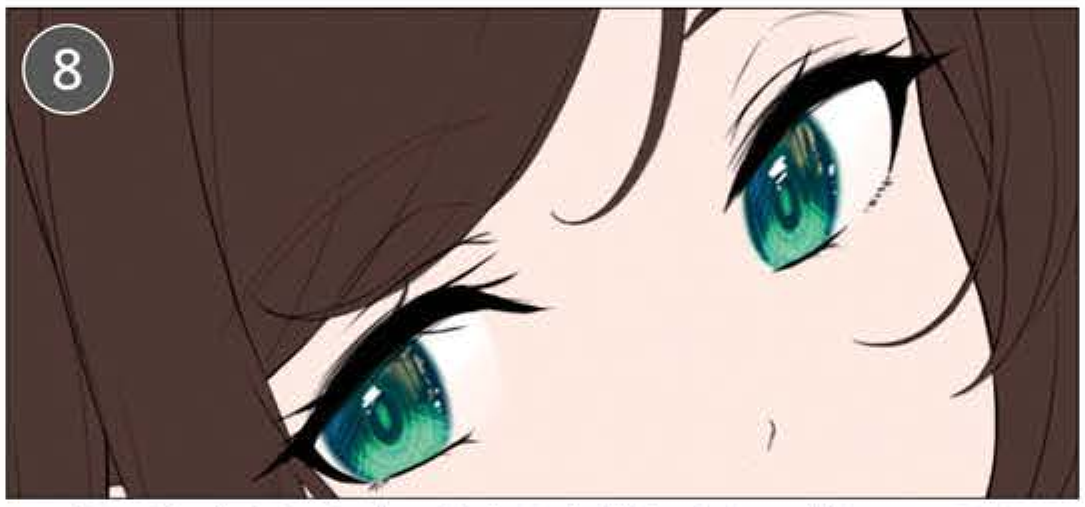
瞳の虹彩を描いていきます。スクリーンレイヤーを作成し、ベース色をスポイトして瞳孔を中心に放射状に線を描いていくことで、虹彩を表現します。



瞳の色に鮮やかさが欲しかったので、オーバーレイレイヤーを作成し、青や赤系の色で彩りを加えます。



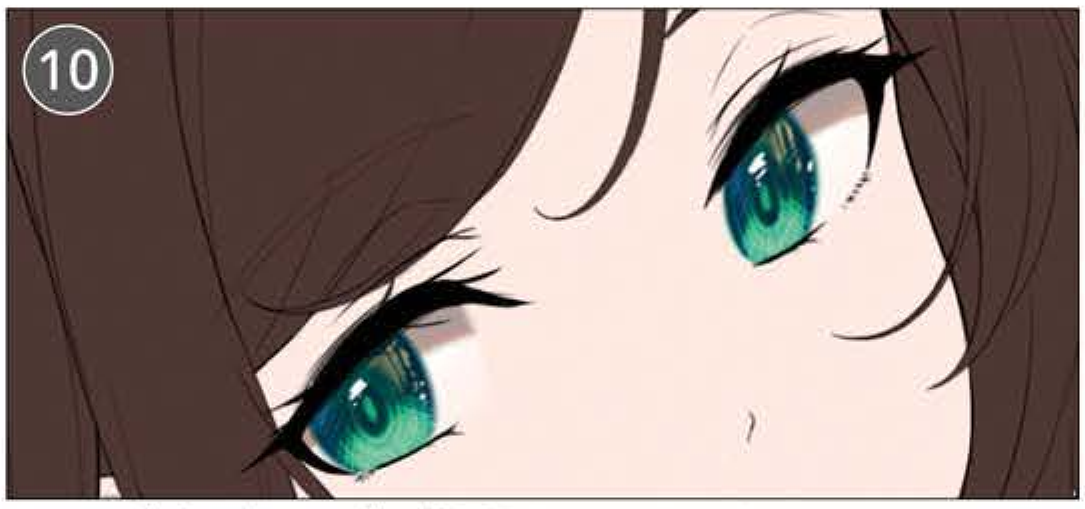
瞳に反射光を入れます。今回は海辺にいる想定なので、海の色や砂浜の色が瞳に映り込むように描いていきます。



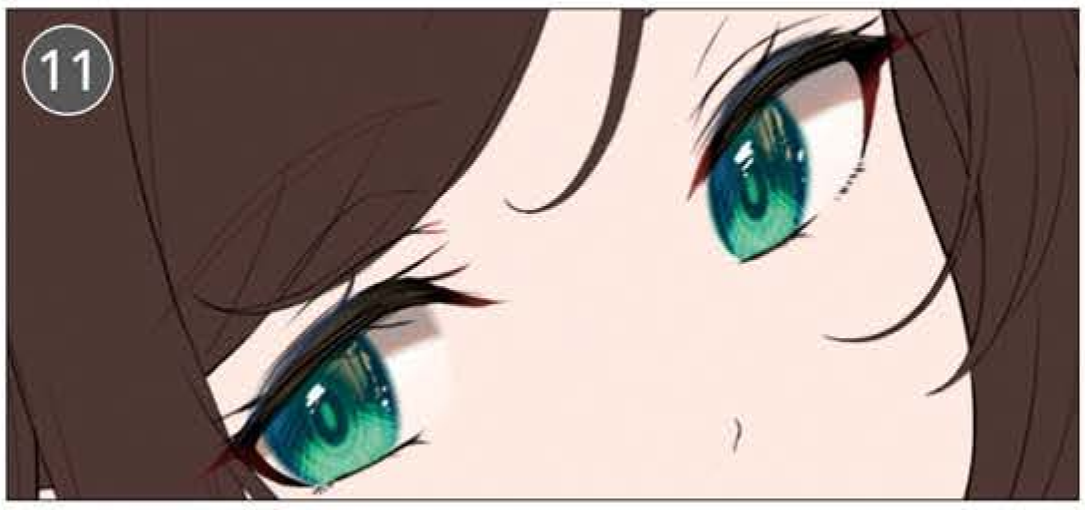
ハイライトを入れます。大人の女性をイメージしているので、小さめに入れました。



白目上部にグレーで落ちカゲを加えます。



オレンジ系の色でカゲの境界をなじませます。

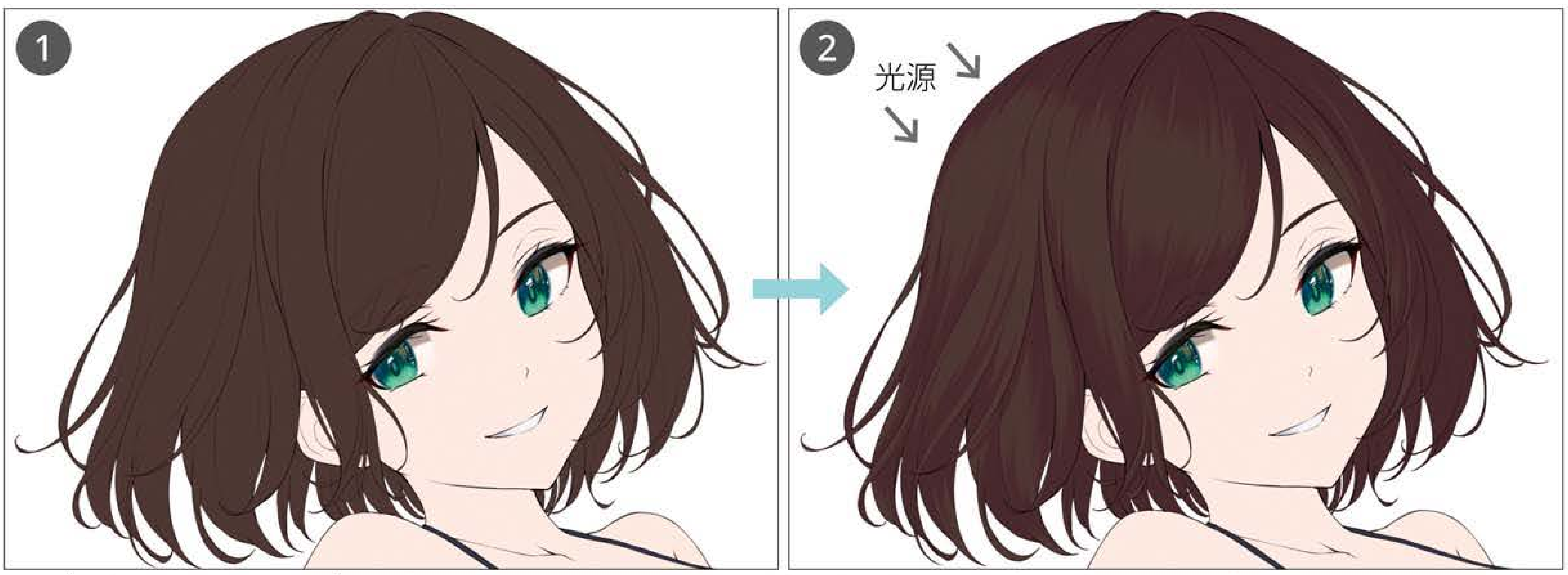


仕上げにまつ毛の線画に色を加えます。まつ毛全体に肌に近い色、目頭と目尻に赤色を加えることで、浮いていた線画をなじませることができます。

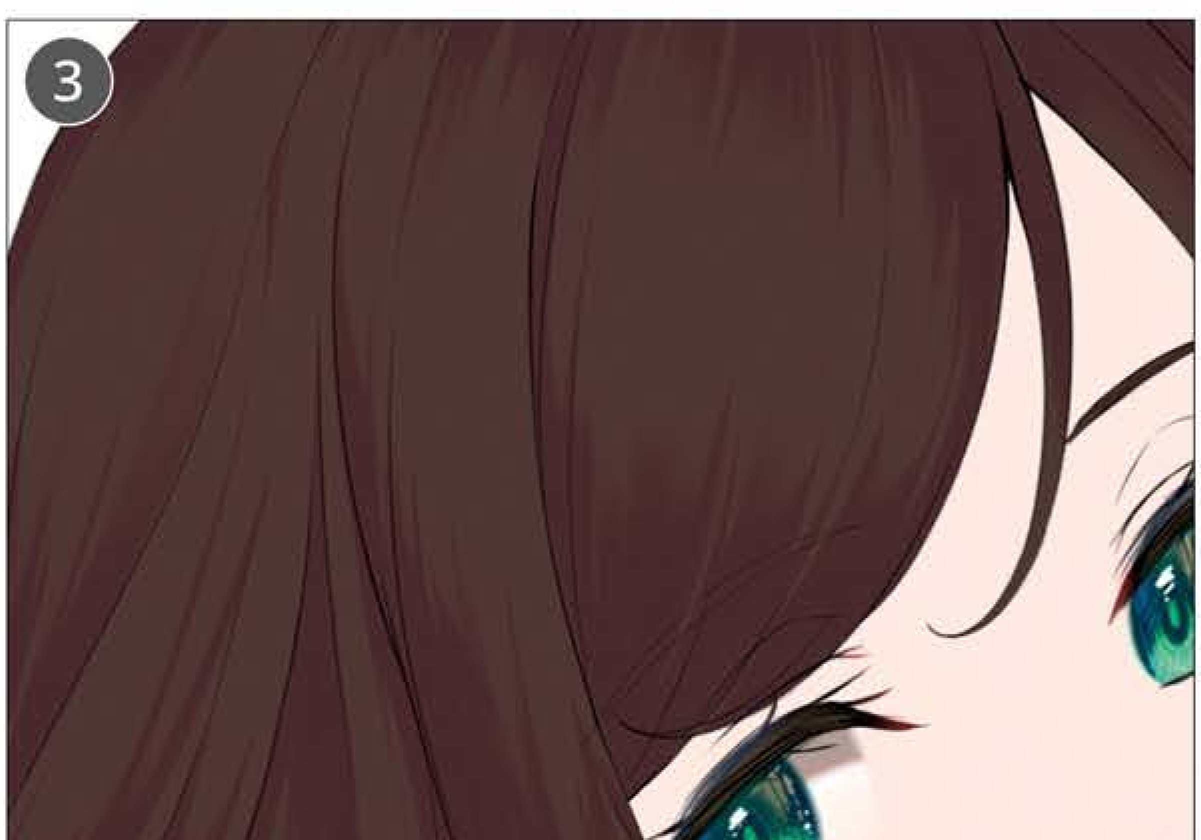


ニッと歯を見せて微笑んでいるように見せたかったので口に歯のカゲをつけました。

3 髪を塗る



1カゲを塗っていきます。カゲ色は瞳のときと同じく、ベース色より色相を青に寄せます。今回は光源を画面左上に設定しているので、それを意識しながら塗ります。単調な塗りにならないように毛の流れやランダムな束感も意識します。



束感がハッキリ出る場所とそうでない場所を作り、メリハリをつけるためにところどころぼかしも入れていきます。



2カゲは1カゲを塗った部分を中心にカゲが濃くなる部分を塗ります。





1カゲ、2カゲよりさらに暗い色で3カゲを塗っていきます。3カゲはかなり暗い色なので髪の重なった部分の落ちカゲや襟足など一番カゲが強く出る部分のみに塗ります。



ハイライトを入れます。光源は太陽光を想定しているので、赤やオレンジ系の暖色を使い、光源からの入射光が強く当たる部分を中心に柔らかく入れていきます。





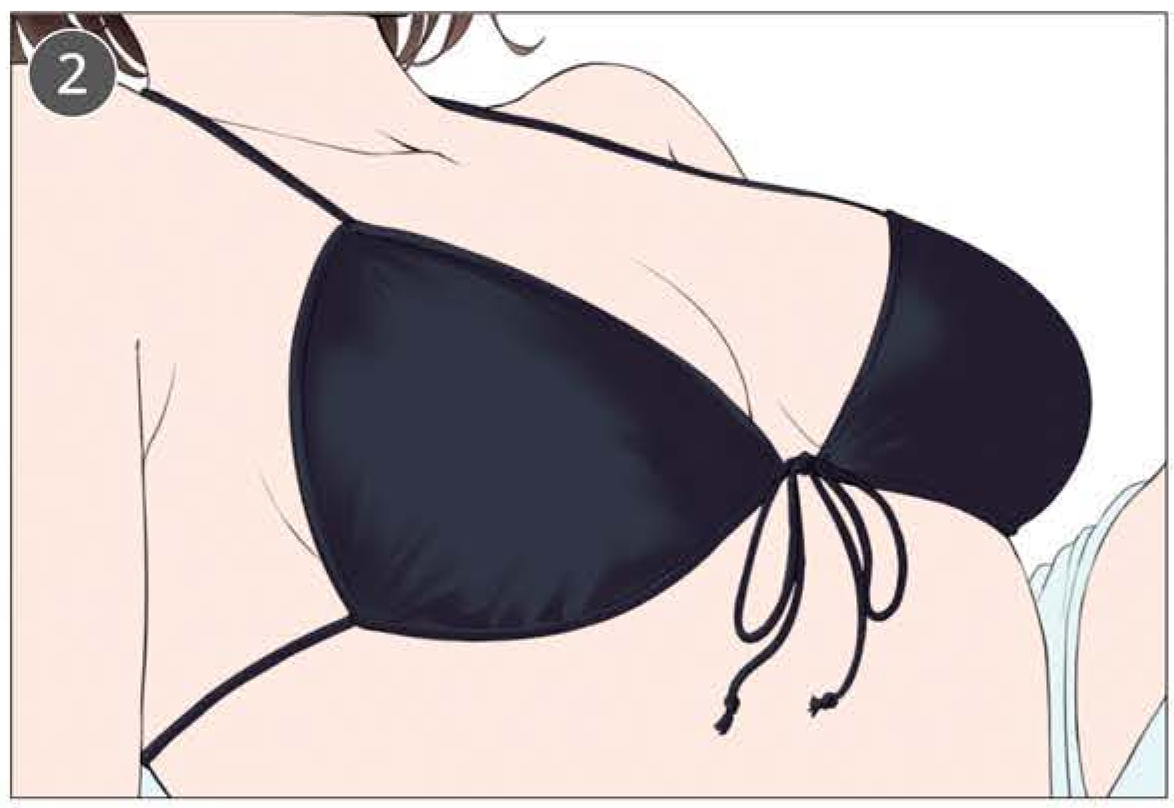
仕上げに反射光による髪への影響と髪の透け感を表現します。
通常レイヤーとスクリーンレイヤーを作成します。反射光は髪の外側を中心に海や空に近い青系の色、襟足などへの下からの反射光は砂浜に近い色を入れます。



前髪や横髪など顔に近い部分を
中心に肌色を入れ、髪の透け
感、透明感を表現します。

4 水着を塗る





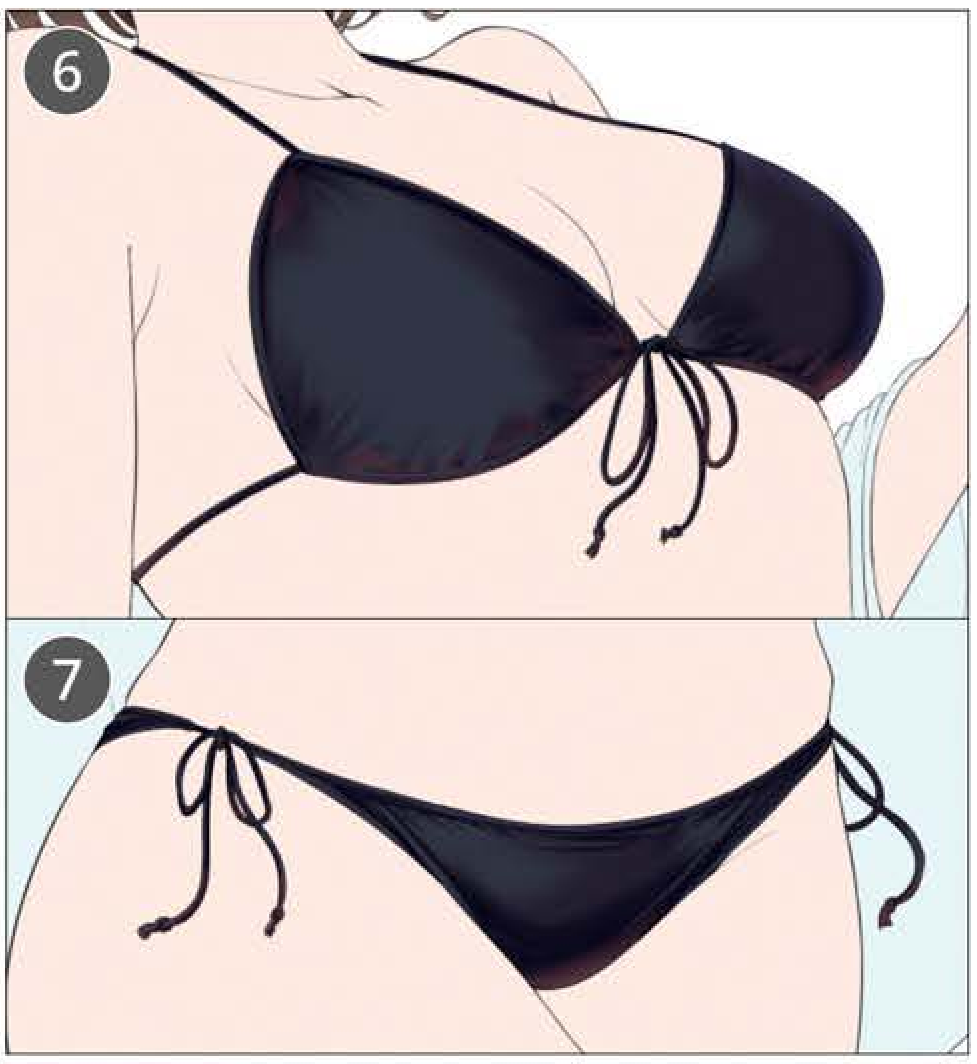


❶❷❸
1 カゲを塗っていきます。水着の生地が紐で引っ張られてできるシワを意識します。消しゴムで削ったりぼかしたりしながら身体の膨らみに沿ってカゲを入れ、水着の布感を出していきます。

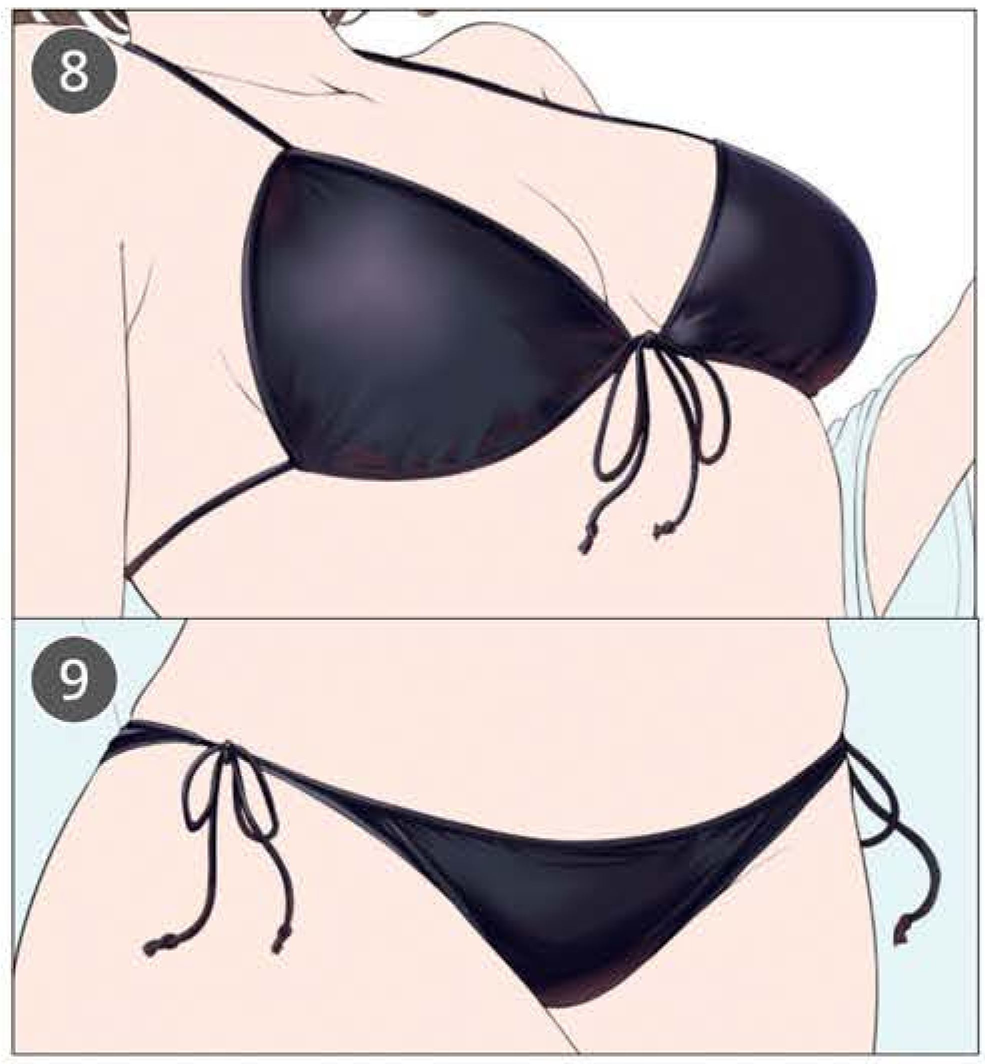




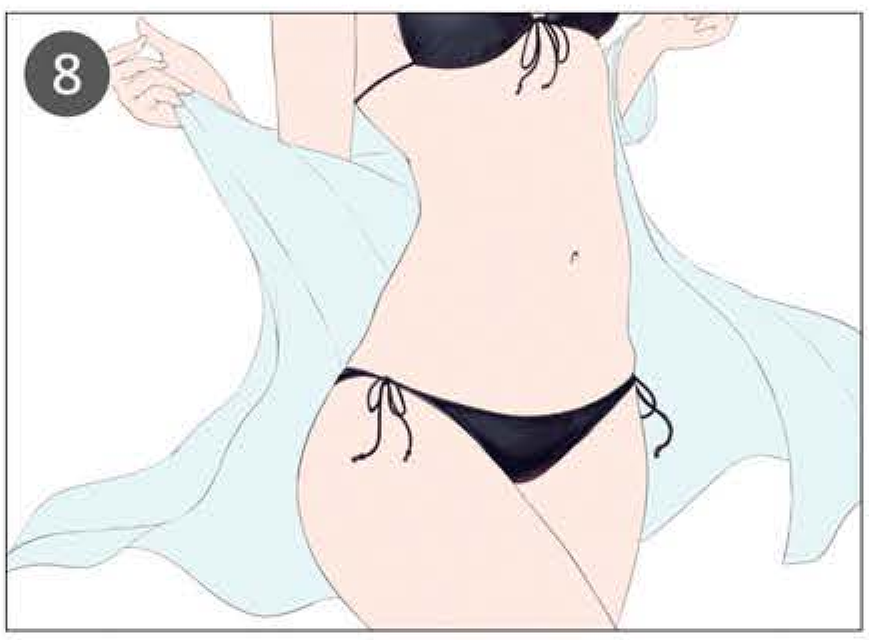
1 カゲを塗った部分を中心に、シワやカゲが強く出る箇所に 2 カゲを塗っていきます。



ソフトライトレイヤーを作成し反射光を入れていきます。胸下、太ももの肌や砂浜からの反射光は赤、空気や海からの反射光は青を入れます。



ベース色より少し明るい色でハイライトを入れます。光源からの入射光を意識しながら胸の膨らみのトップなどに入れ、立体感を強めます。



水着の上に羽織る薄手のアウターを塗っていきます。手で引っ張られていたり、海風で布がなびいていたり……とさまざまな外的要因からの影響を考えながらカゲをつけます。水着のときと同じように、ぼかしや消しゴムも使いながらシワや布の質感を表現します。





2 カゲでさらにシワなどを入れ、ディテールを詰めていきます。



アウターの塗りはここで完成でもいいのですが、カゲになる部分の奥行きが少し欲しかったので、乗算レイヤーを作成して、光源の逆側（画面右側）を中心に淡いカゲを入れて仕上げます。コントラストが高まり、奥行きが出ました。

5 肌を塗る



↑※下塗りの状態

肌は普段自分が一番こだわりを持って塗っている部分です。肌を塗るときは骨格、筋肉、のっている脂肪の位置関係やバランスを考えながら塗っています。

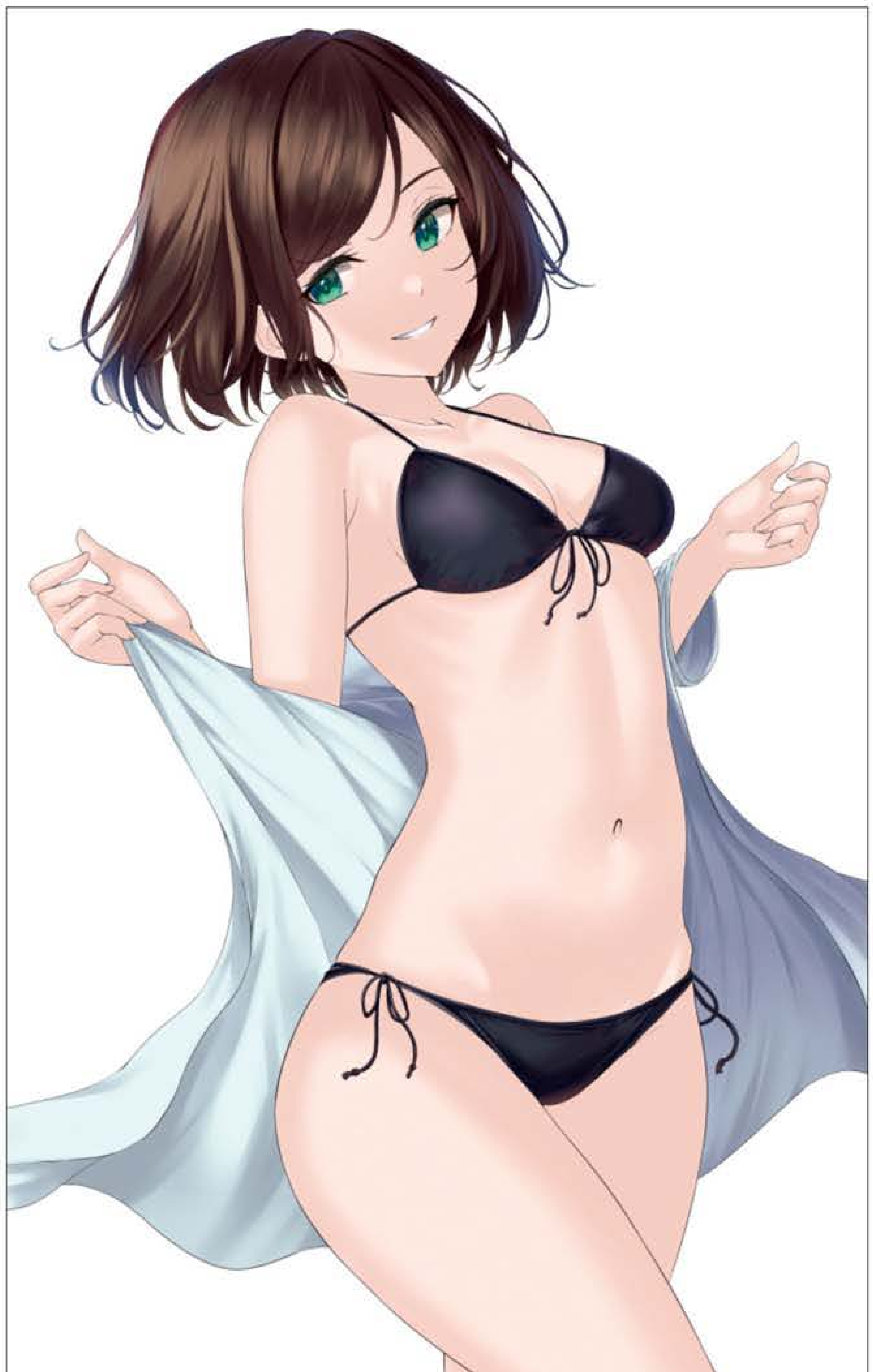
Check Point

光源に照らされた部分(今回は左側)はある程度ベース色を残しながら塗っていくことで、メリハリをつけ肌に奥行きを持たせます。



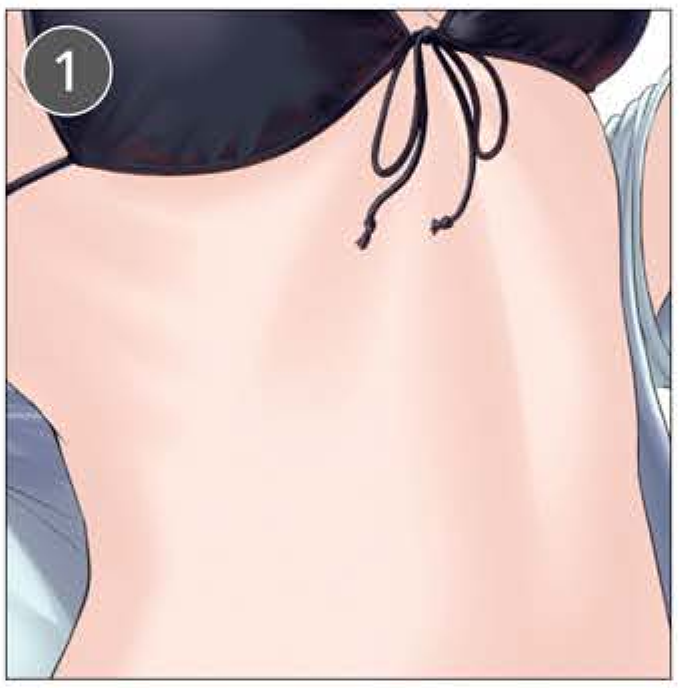
光源側(左側)にいくにつれてぼかしを入れていき、反対側(右側)はあまりぼかさず、カゲの境界をはっきりさせるように塗ることでリアリティのある肌を表現できます。



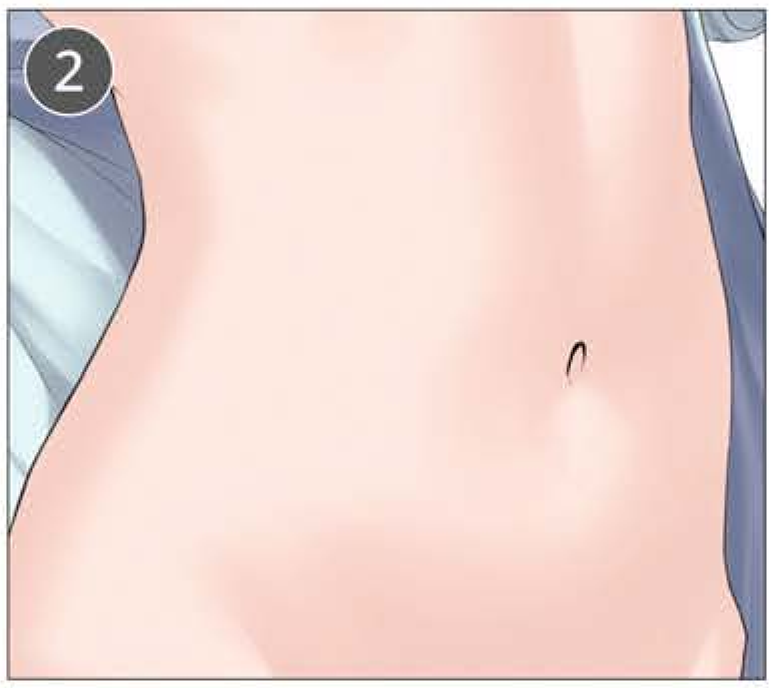


6 お腹を塗る

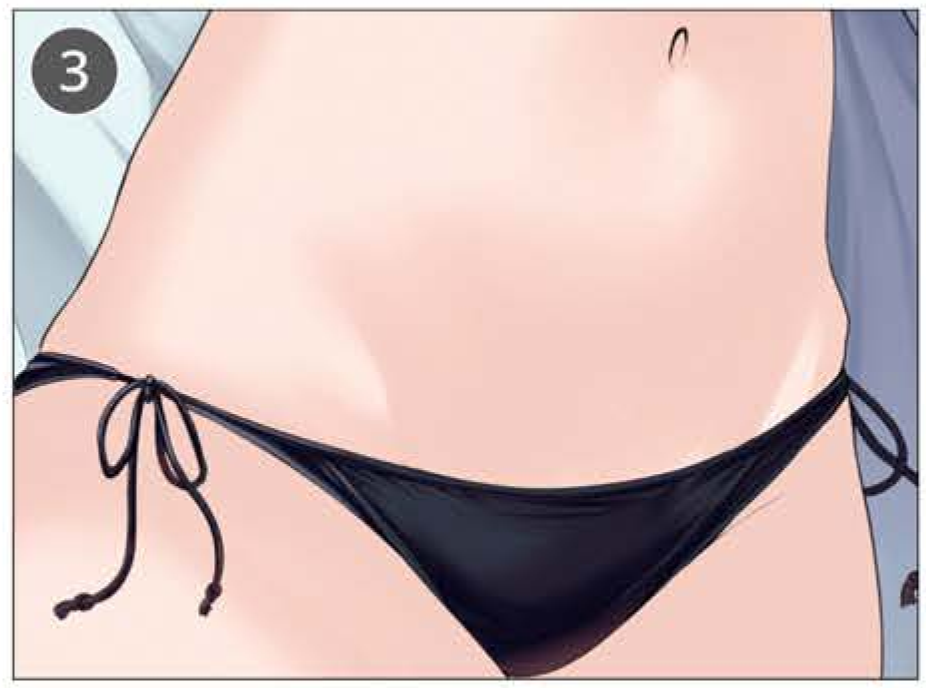
私の場合、筋肉質すぎず、程よい肉感の引き締まったお腹が好みなので、それを意識します。
今回は色白な肌の印象に仕上げたかったので、１カゲはやや赤みに寄った淡い色で塗っていきます。



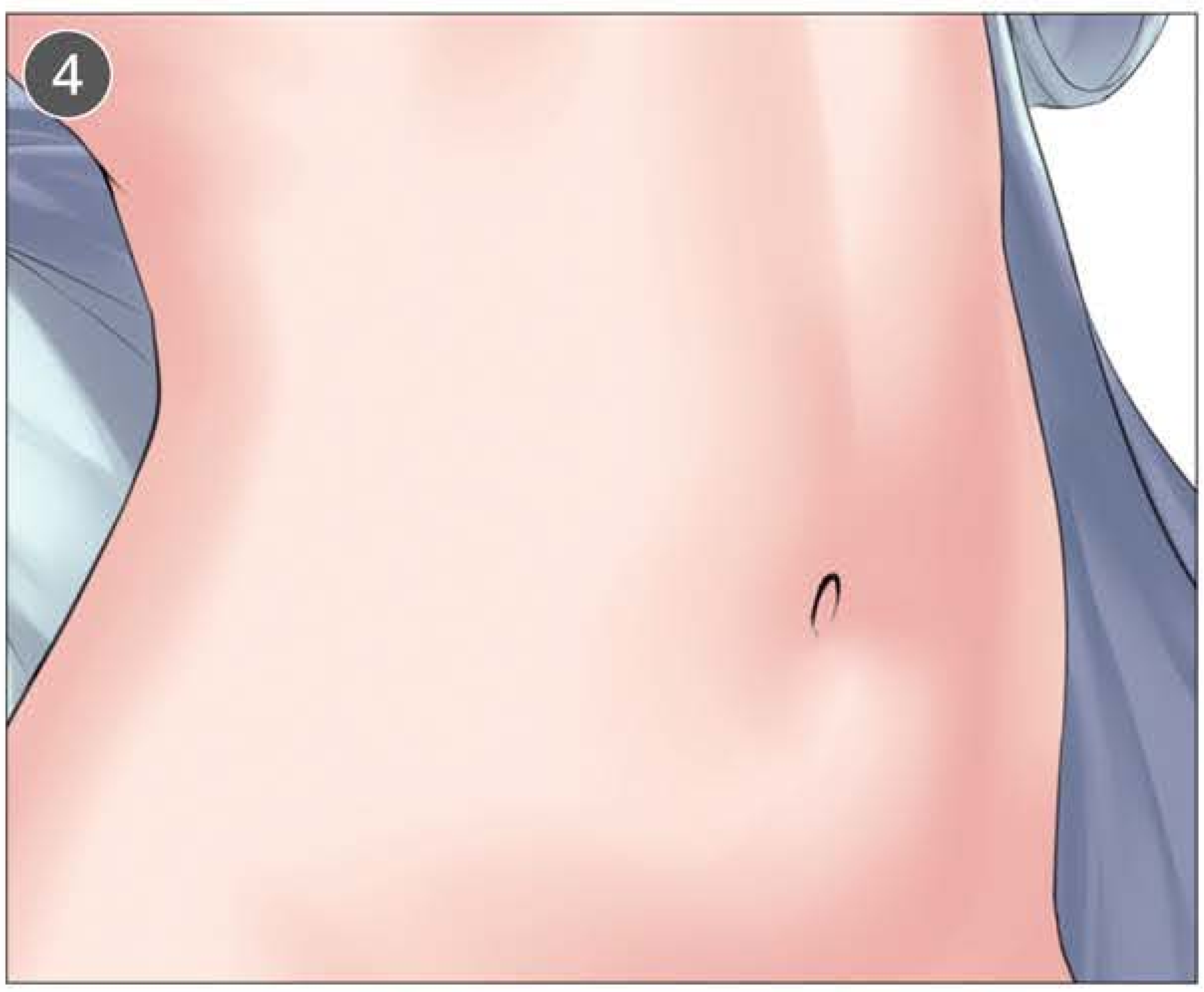
お腹のへそから上の部分は筋肉（腹直筋）の線や肋骨下のくぼみを入れます。



へそ周りは少し膨らみを持たせたいので、へそのくぼみを中心に放射状に広がりながら、ほんのり脂肪がのっているイメージで塗ります。



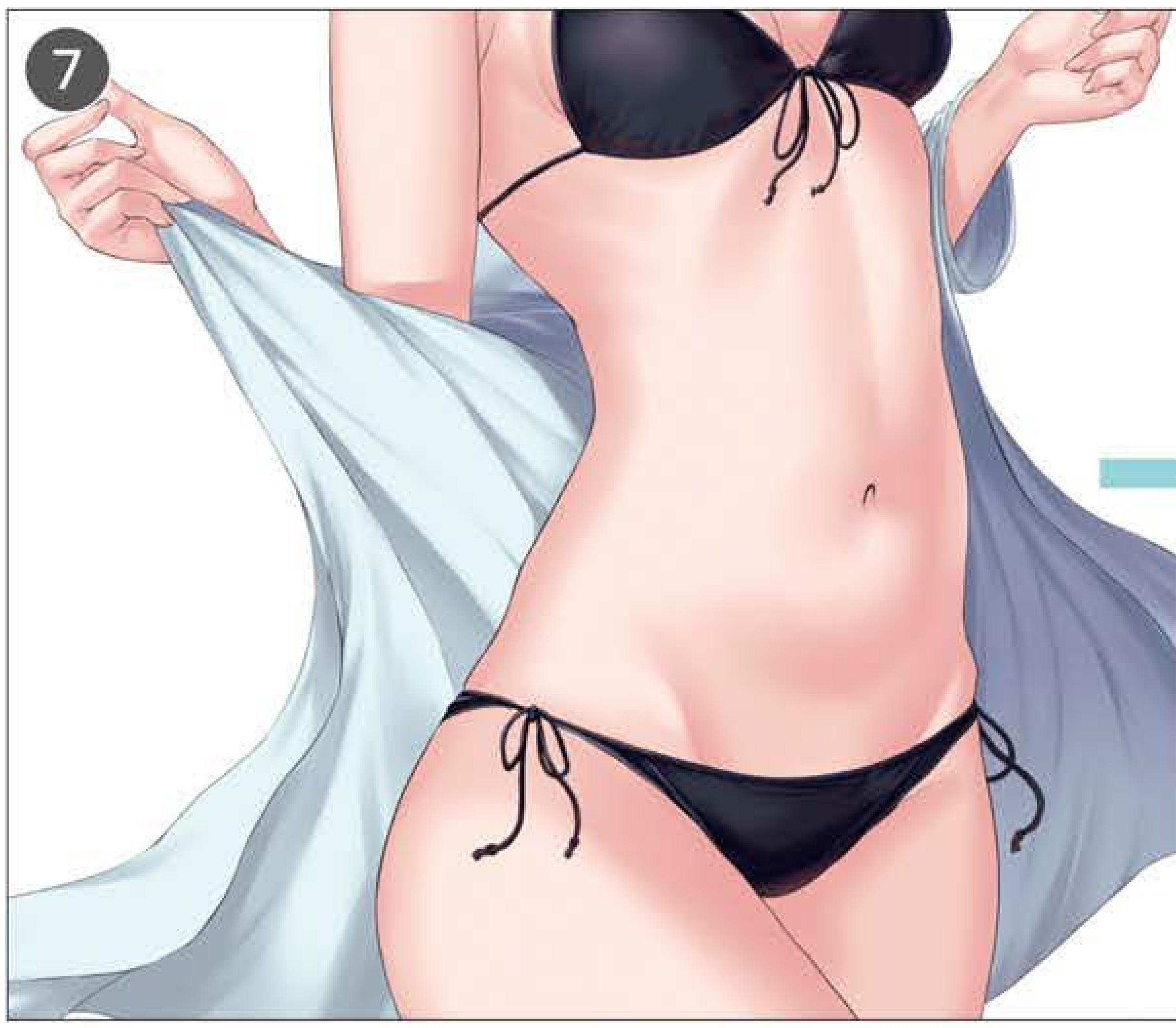
下腹部は腰骨の出っ張りを意識し、全体的にカゲをつけ丸みを持たせます。

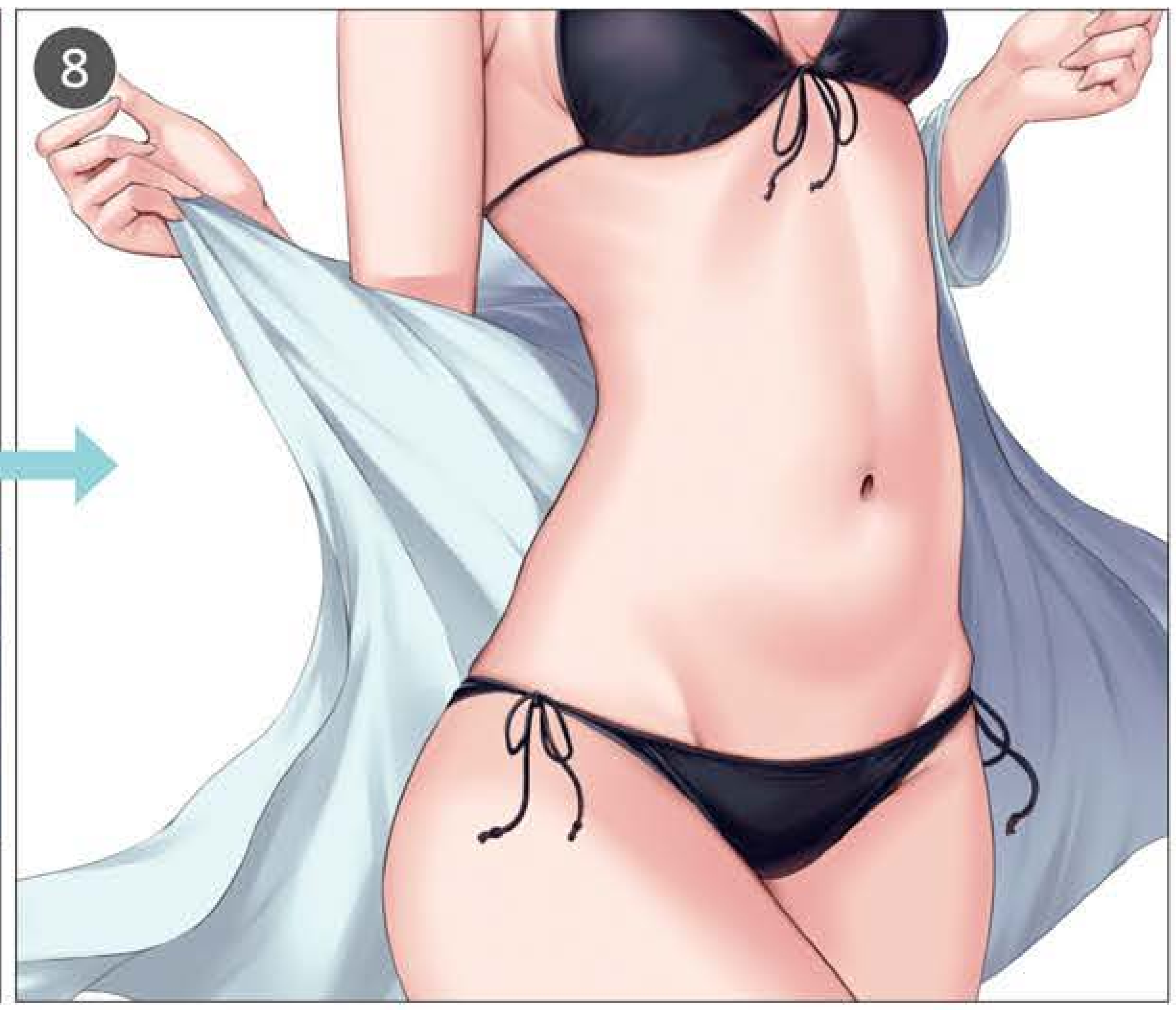




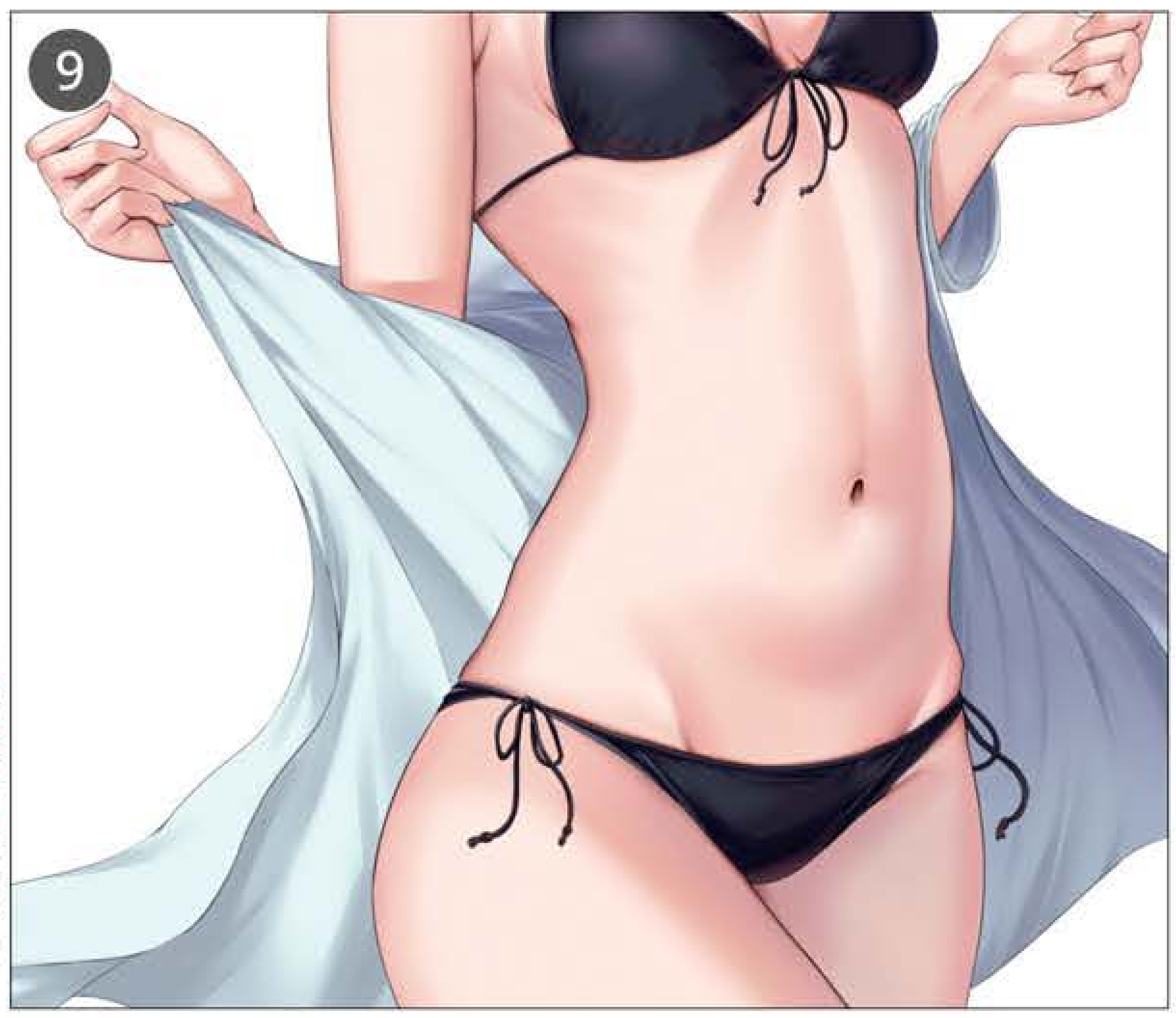


２カゲはより濃い色を使い、１カゲで塗った箇所を中心に肌の凹凸感を強めていきます。
腹直筋の外側の膨らみや、下腹部の脂肪を入れ、凹凸や肉感を上げていきます。





↑⑦⑧
さらに暗い色で３カゲを塗っていきます。へその中、鼠径部などの濃いカゲが出る部分や輪郭に入れ、立体感を強めます。３カゲはモノクロ絵でいう墨入れのようなイメージで少ない面積に入れます。



カゲ面積が多い箇所に薄く青色をのせ、光源側のカゲの境界には薄くオレンジ色をのせます。これにより肌の環境光からの影響を表現し、リアリティを高めます。

7 顔を塗る

顔の肌塗りはほかの肌塗りと異なり、平面を意識して塗っていきます。







少し逆光気味の雰囲気にしたかったので、まずは顔全体を塗ります。

鼻の上と光源側の頬を消しゴムで削り、境界にぼかしを入れます。



2カゲでまぶたのラインや目尻、目頭付近を塗り、艶やかさを強めます。



髪の落ちカゲを入れます。毛先に向けてカゲが薄くなるようなグラデーションを意識すると、カゲが浮かず自然な仕上がりになります。



頬に赤みを加えます。薄めの赤でチークを入れるイメージで薄く入れていきます。



ここからは自分の好みなのですが、頬の上に細く斜線を入れ、目尻付近に小さくハイライトを入れると表情が柔らかくなります。

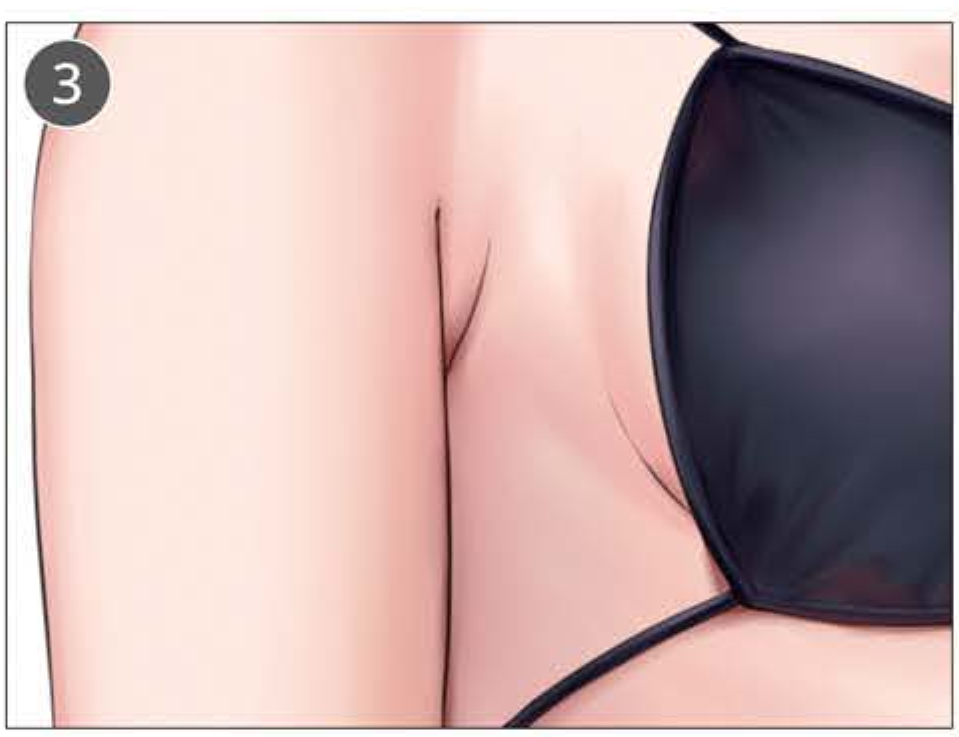
8 胸周りの肌を塗る



バストは線画に沿いながら半球型をイメージして塗っていきます。上側に行くにつれてぼかして肩のあたりからぶら下がっているように塗ります。



脇は、脇を締めたときにできるシワで肉がぷっくりとするように肉感を出します。



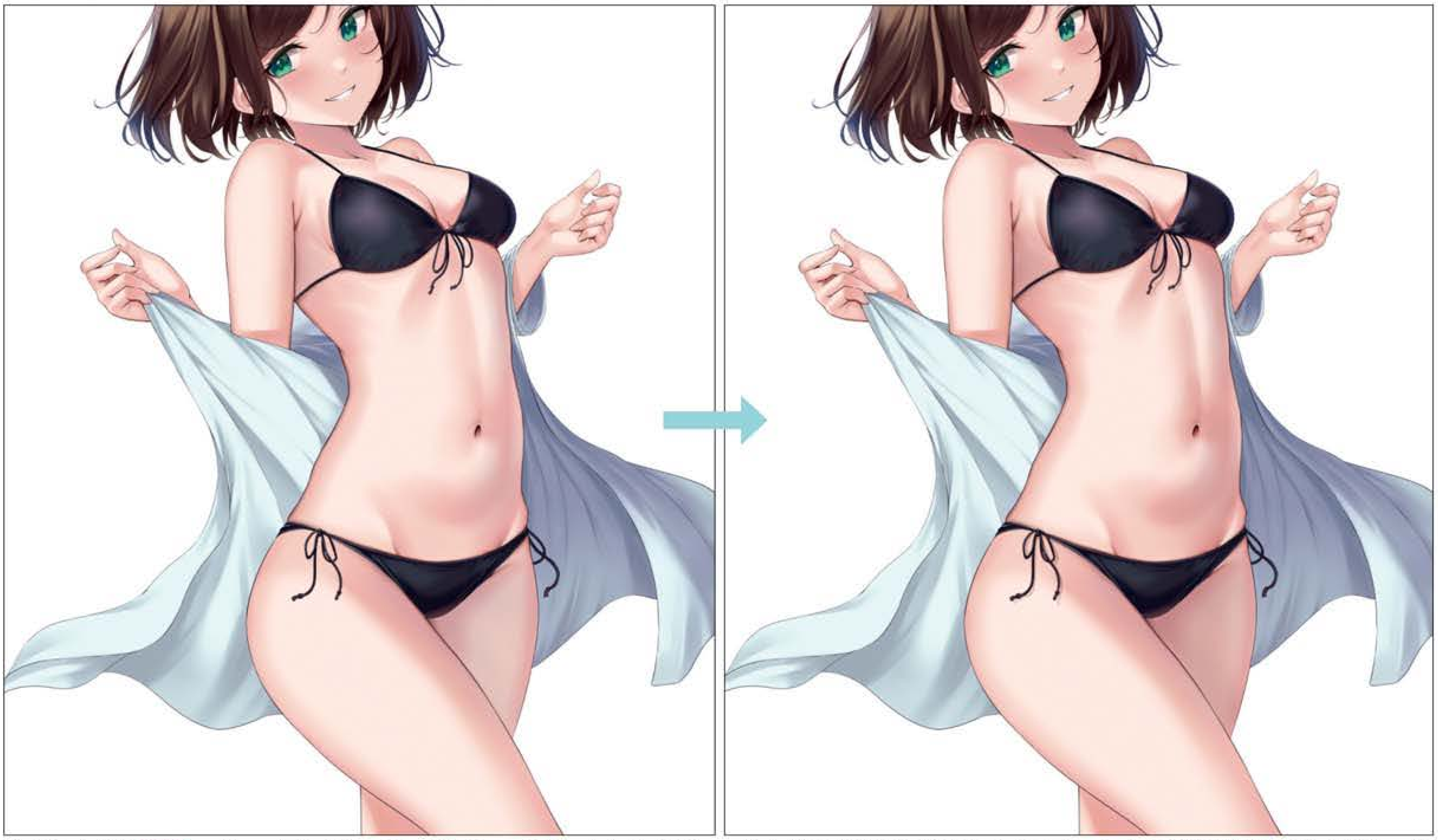
バストの下の大胸筋の膨らみも入れると魅力が増します。



肋骨周りには前鋸筋（ぜんきょきん）のギザギザとしたタッチを入れます。

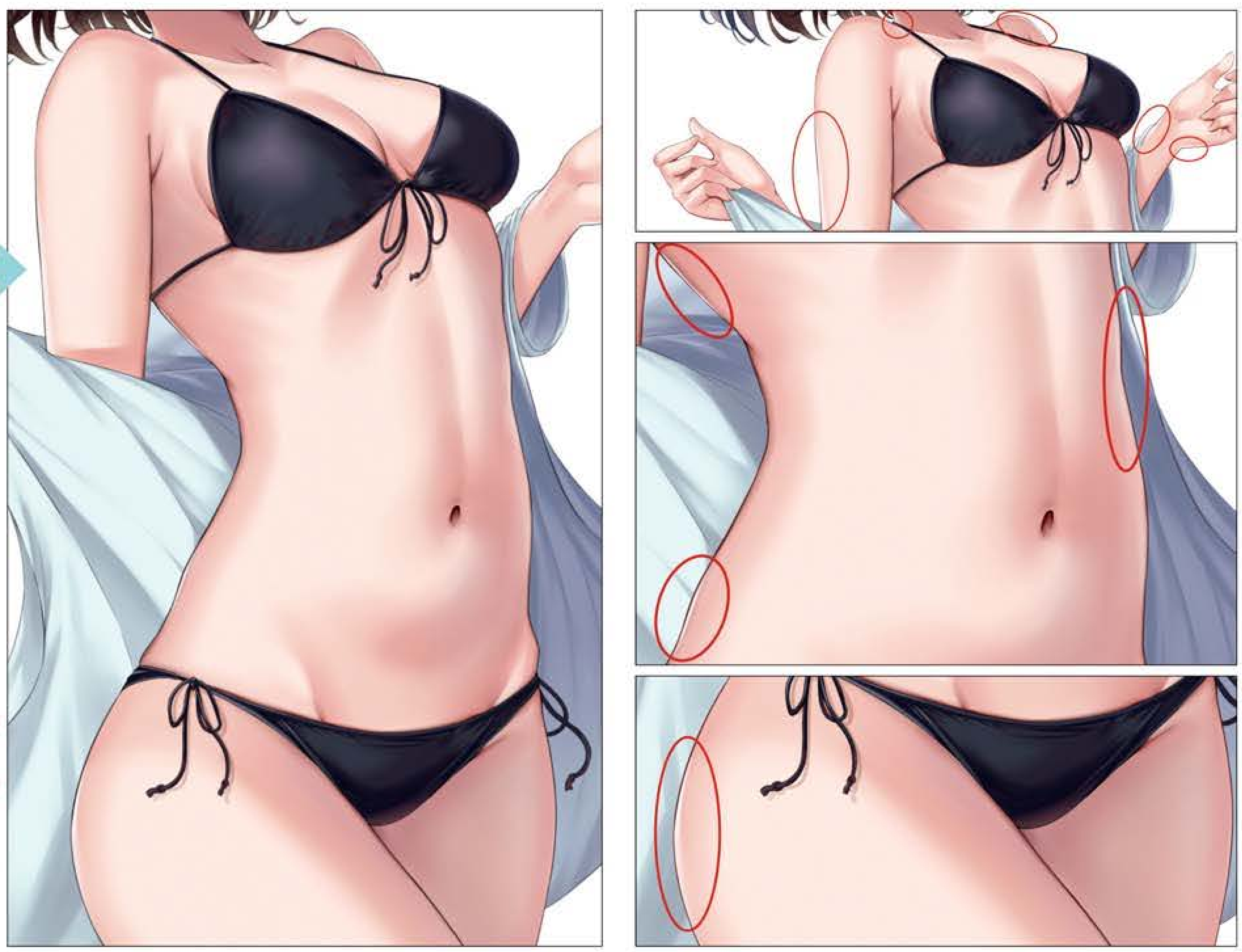
9 肌の仕上げをする

肌塗りの仕上げとしてカゲを追加し、リムライトとハイライトを入れます。



追加のカゲは乗算レイヤーを作成し、首、脇の下、お腹、太ももなど、よりカゲを強めたい箇所に入れます。とくにお腹は肋骨下のくぼみ、腹直筋の凹凸、へそ周りや下腹部の脂肪の膨らみなどをもう少し強調したかったので細かく入れました。

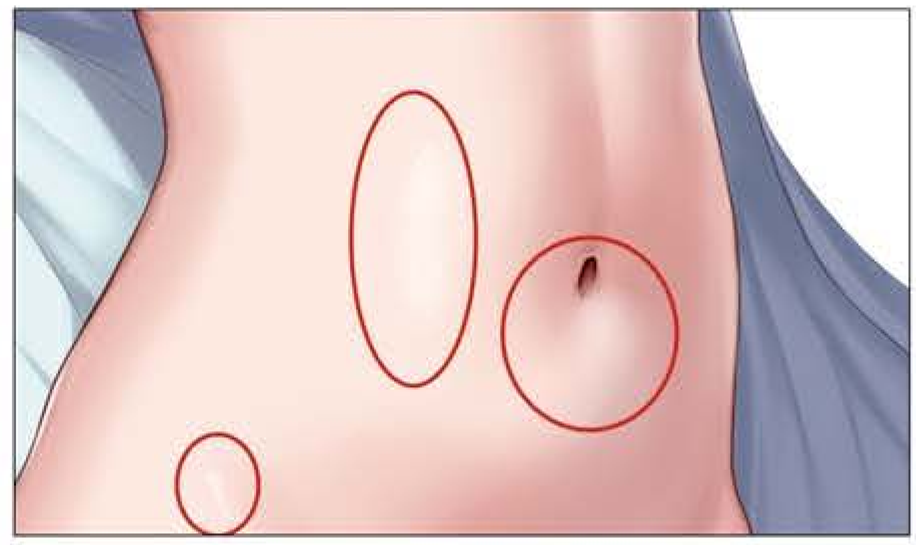


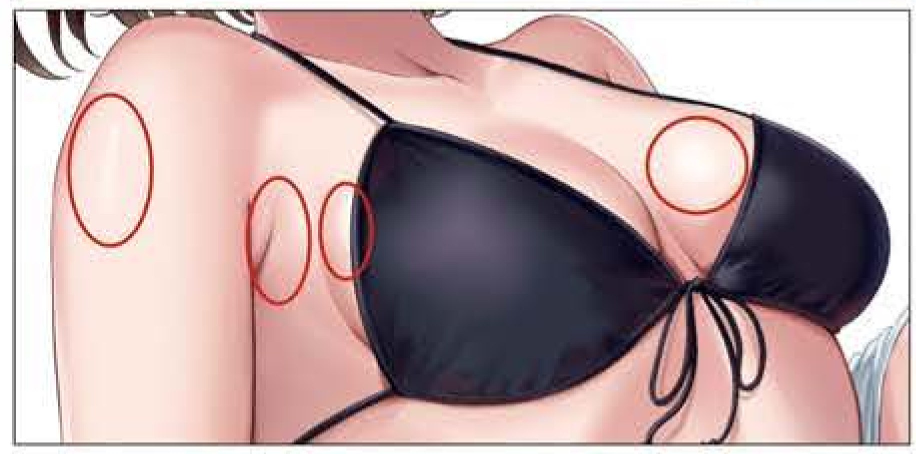


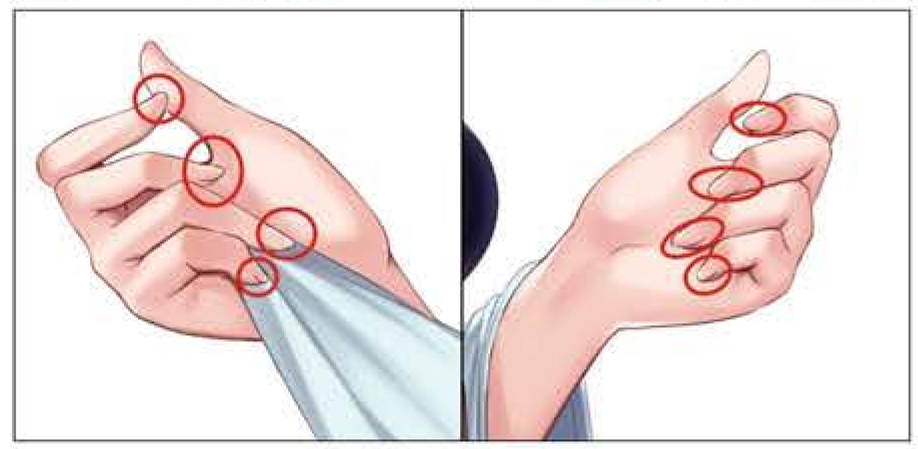
キャラクターのアウトラインを中心にリムライト(光の回り込み)を入れます。これによってキャラクターの輪郭を強調することができます。全体に入れてしまうと逆効果を与えてしまうので、肩のラインやくびれ付近、お尻など一部分に入れました。









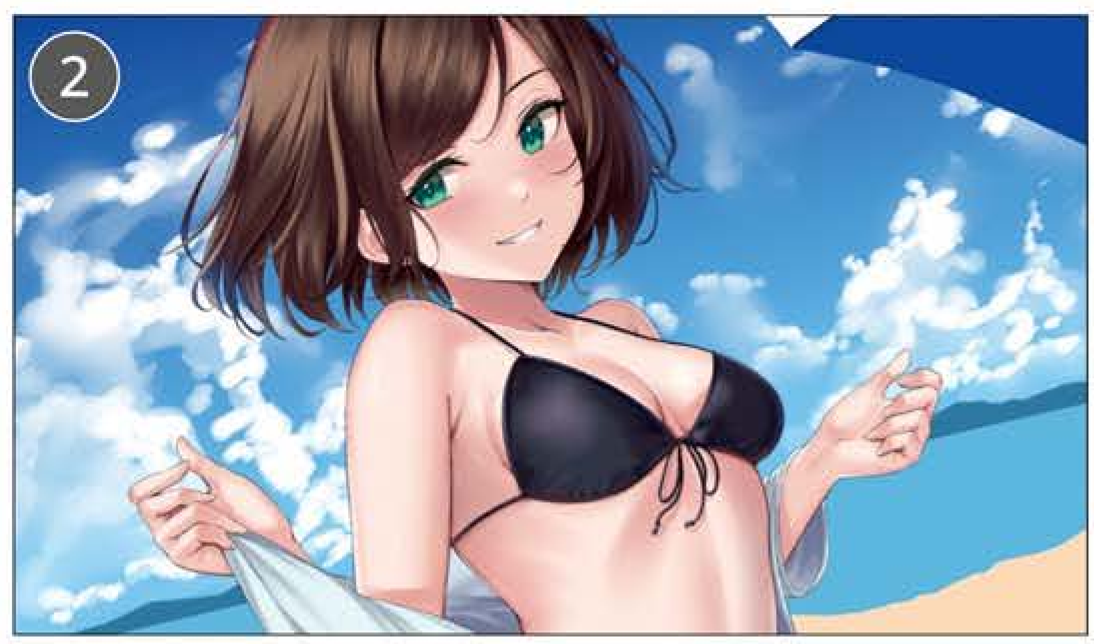


ハイライトは胸、光源側のお腹の丸み部分、へそ回り、腰骨、太ももなど、光が当たる頂点を中心に入れます。肌に丸みができ、立体感を増すことができます。ハイライトも入れすぎると照りが強調されて肌っぽさが損なわれてしまうことがあるので注意します。

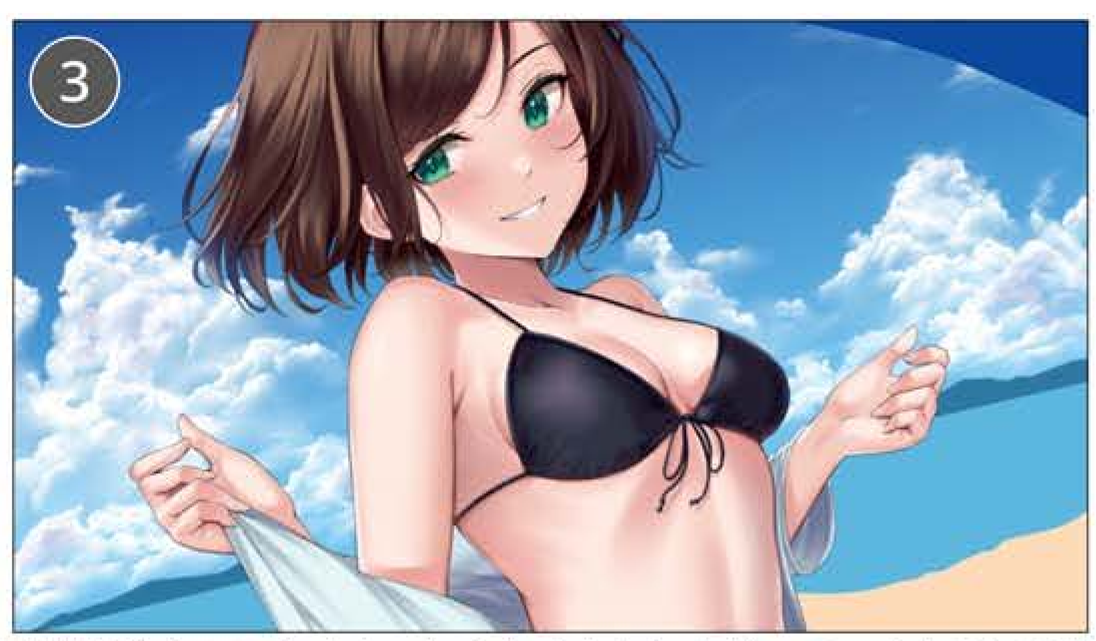
10 空と雲を塗る



背景は空、海、遠景の山、砂浜、ビーチパラソル……というようにいくつかにレイヤー分けをして塗っていきます。空は上から下にかけて薄くなっていくように濃い青でグラデーションをかけます。



雲は積乱雲をイメージしています。最初に白で大まかなシルエットを描きます。
この時点では描き込みはせず形を作るイメージです。単調なリズムにならないように雲のかたまりの大きさや配置に変化をつけます。

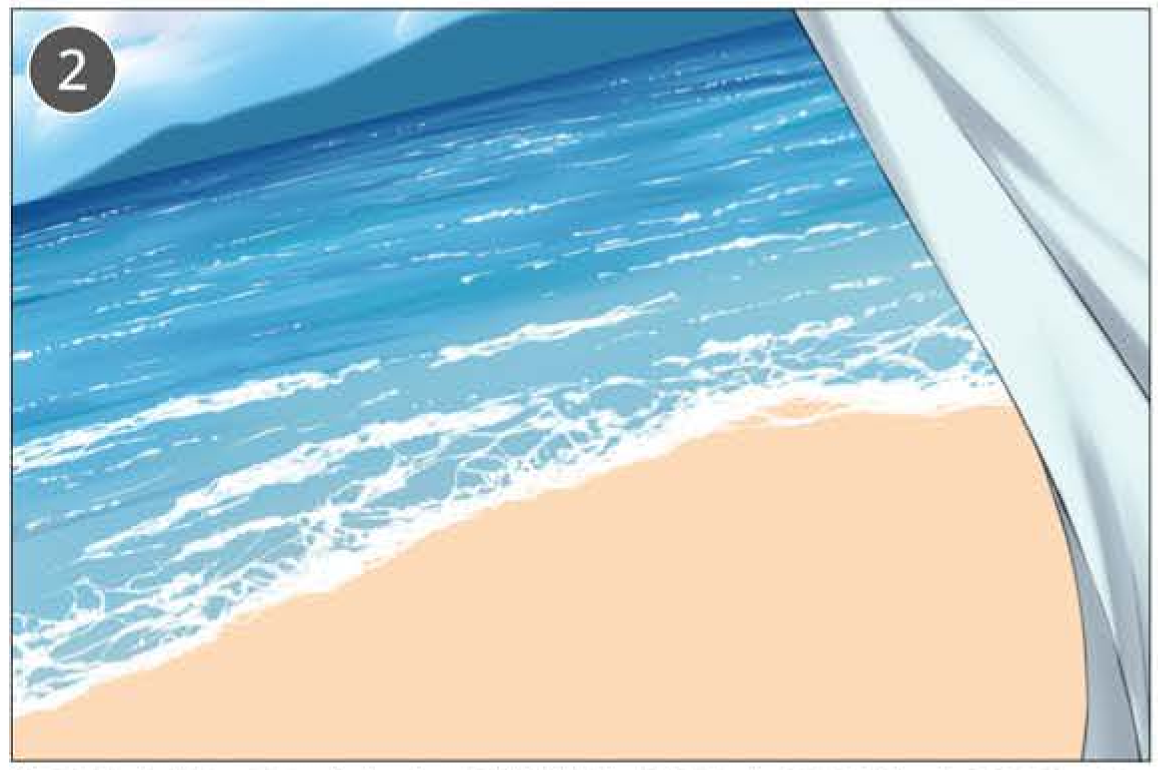


雲を描き込んでいきます。もくもくと上に広がっていくように意識しつつ、雲の明るい部分と暗い部分を交互に挟むようにして、コントラストを出します。指先ツールやぼかしツールを使って雲の上のほうにタッチを加えると空気の流れが表現でき、雲に動きが生まれます。

11 海と波を塗る



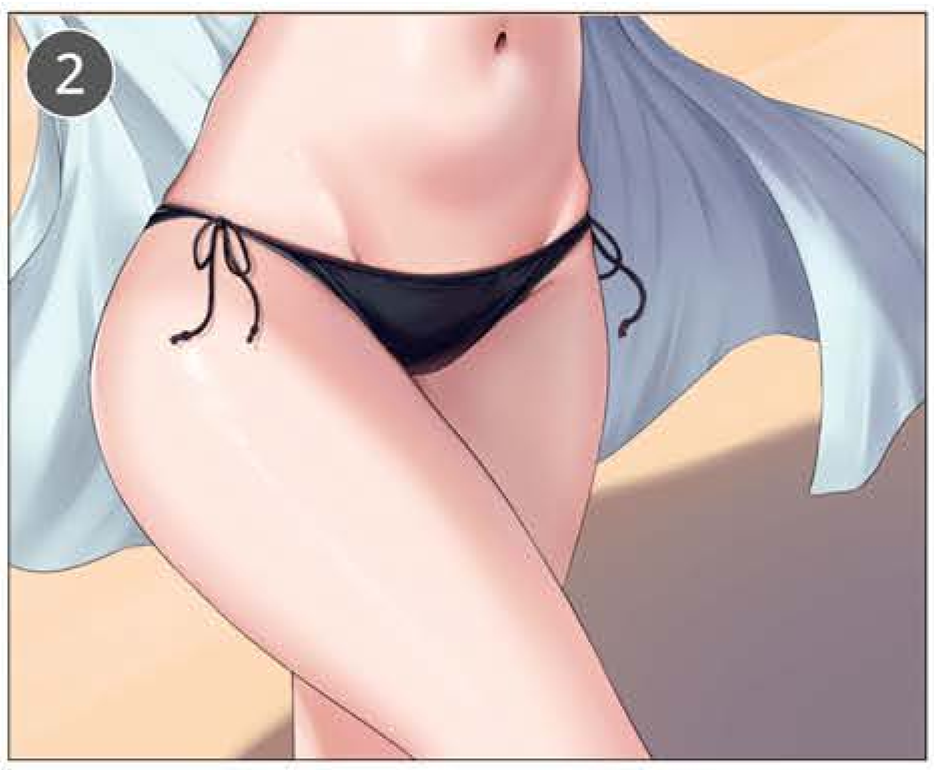
海は青や青緑系の色をくの字を意識しながら入れていきます。遠くから近くに向かって色が濃い色から薄い色になるようにすると海の広さや奥行きが生まれます。浅瀬は透けて砂浜が見えるので、砂浜の色を少し加えて透明感を出します。



海の波を描いていきます。波は網状を意識すると形をとらえやすいです。浅瀬側は波同士の重なりや波の崩れを描き込みます。水平線に近づくほど情報量を減らすようにし、奥行きを出します。

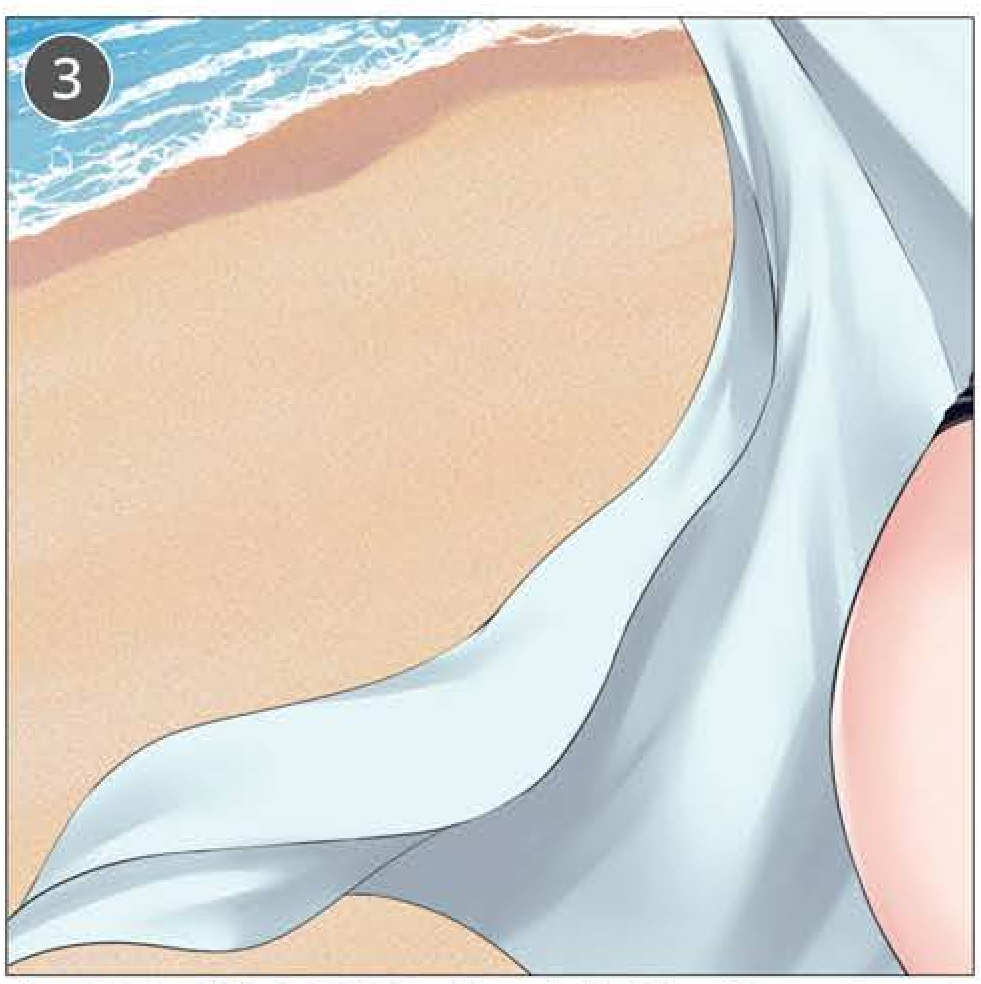
12 砂浜を塗る





❶ ベース色より明るい色で淡く全体に砂浜の照り返しを描きます。乗算レイヤーを作成し、砂浜全体に薄くぼかすように淡いカゲを入れ、質感を出します。海の波付近に赤系の色で淡く色を入れて波で濡れた砂を表現します。

❷ 右下にはパラソルからの落ちカゲ(日陰)が入るので、大きめに暗いカゲを入れました。カゲに反射光を入れます。通常レイヤーでパラソルの落ちカゲに薄く青をのせ、端にオレンジをのせます。



白で塗りつぶした乗算レイヤーを作成し、Photoshopの機能の「フィルター」→「ノイズ」→「ノイズを加える」で砂浜全体に粒感を加えました。



ノイズは22.52%に設定しています。

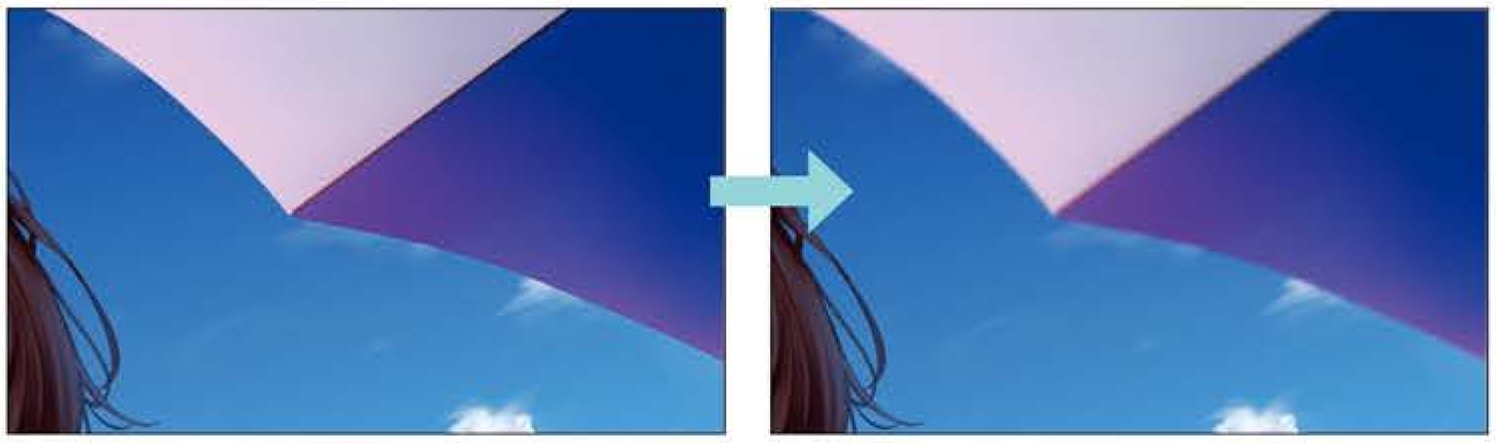


このままだと粒が浮いて見えるので、不透明度を下げ、ガウスぼかしで全体を少しぼかしてなじませます。

13 遠景の山・ビーチパラソルを塗る



遠景なので描き込みはせず、山だとわかる程度に色を入れます。遠景は大気の影響を強く受けるので青に寄せたくすんだ緑色を使います。

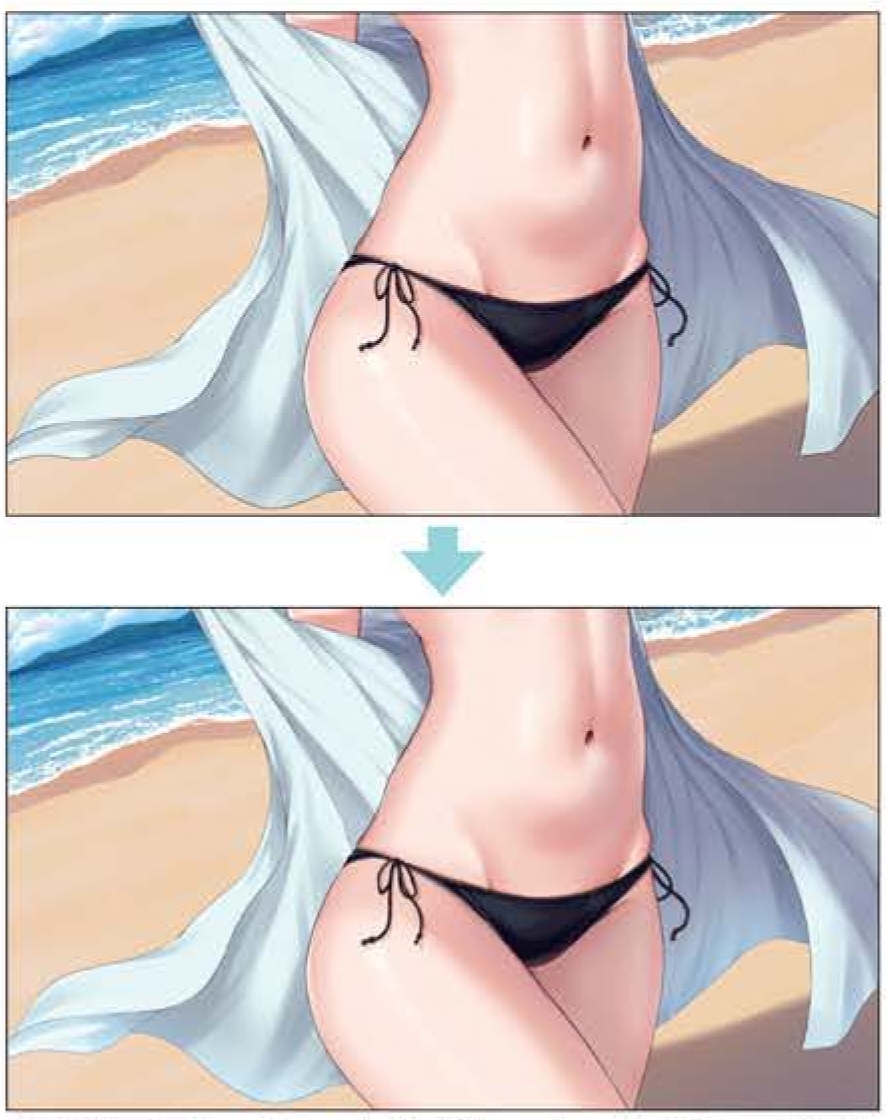


ビーチパラソルは乗算レイヤーで全体的にカゲをつけ、端にハードライトレイヤーで環境光をうっすらと差し込むように入れます。

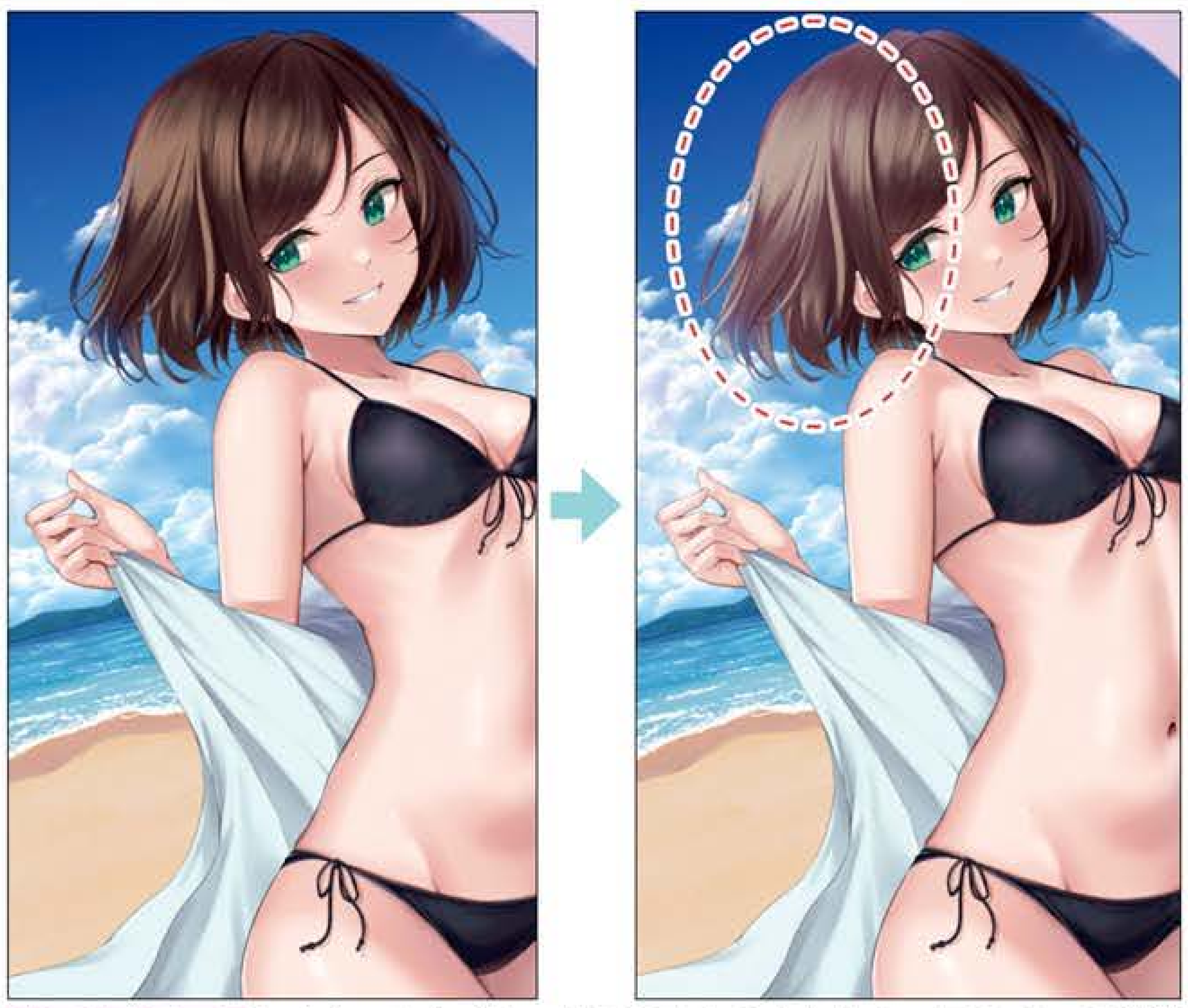
このままでもいいのですが、全体で見たときに少し浮いて見えたのでビーチパラソル全体にガウスぼかしをかけて周囲の背景となじませました。

14 仕上げ・加工する

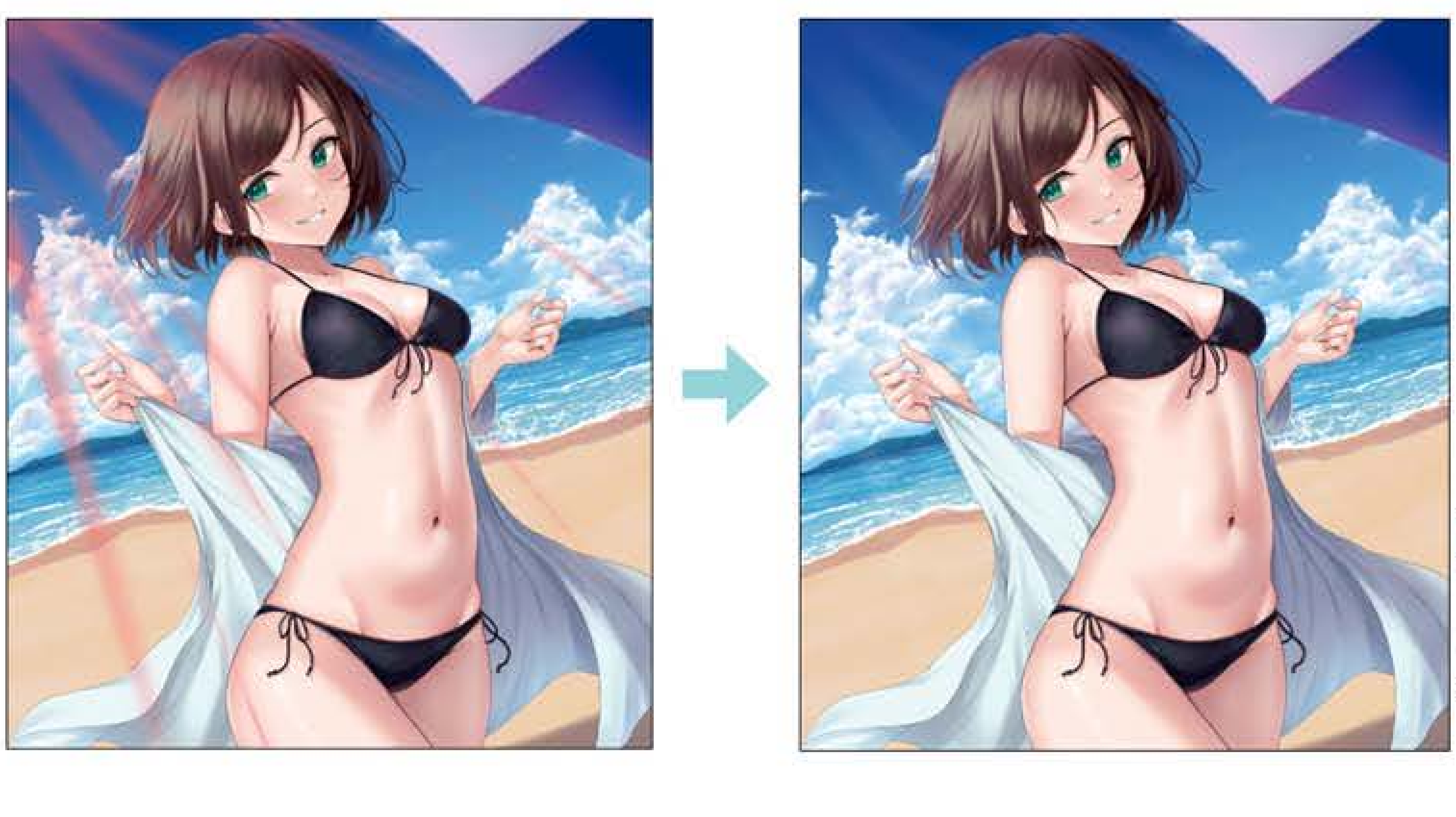
仕上げとして、全体にさまざまな効果を入れていきます。



スクリーンレイヤーを作成し、キャラクターのアウター部分に青を入れ、布に透き通ったような透明感を出します。



覆い焼きリニアレイヤーを作成し、髪の毛を中心としたキャラクターの光源側に赤を入れ、光源に強く照らされたグレアのような表現を加えます。



入射光を加えます。覆い焼きリニアレイヤーを作成し、光源から差し込むように、太い線、細い線を放射状に入れていきます。キャラクターの顔に被らないように注意します。

Check Point 色トレス

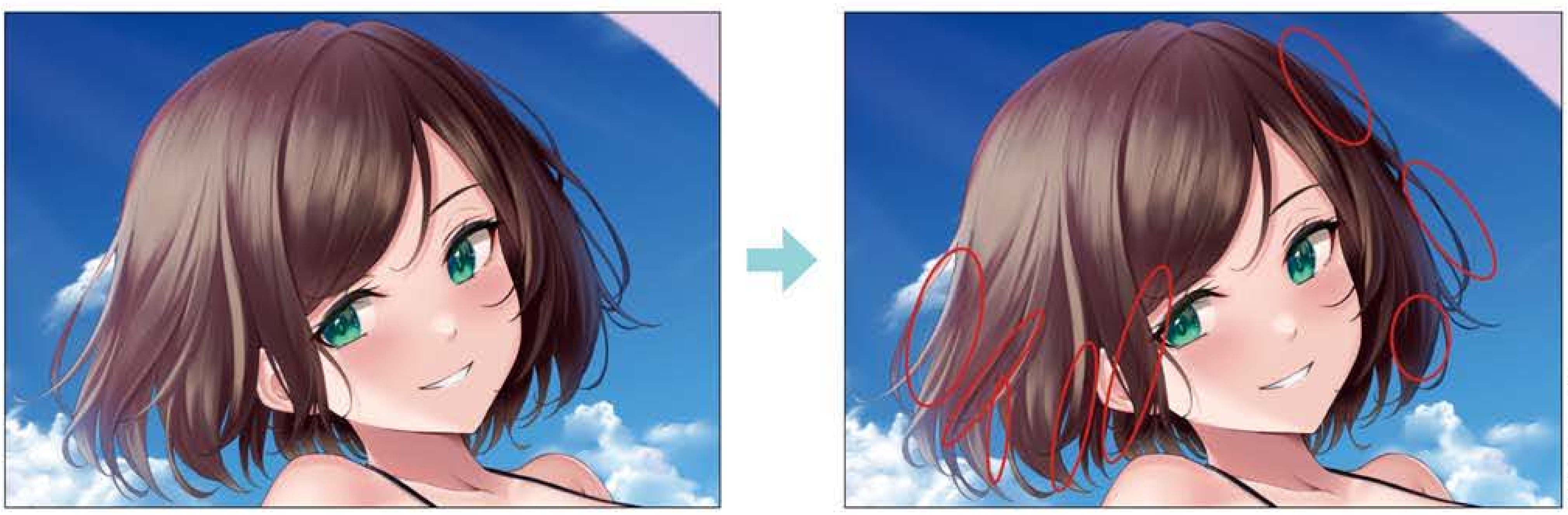
色トレスをします。色トレスとは、塗りと線画をなじませる技法のことです。線画の色が黒のままだと線が浮いて見えてしまいます。そこで、線画に隣接した色に近い色を使って、線画に色を加えることで、線画と塗りをなじませていきます。



線画レイヤーでクリッピングしたレイヤーを作成し、肌や水着アウターの線に色トレスをします。色選びのコツは隣接した色をそのまま使うのではなく、少し明度を下げて使うことです。



上記画像を拡大させたもの。肌の線が茶色になって線の色が背景となじんでいます。



髪の毛に後れ毛を追加し、海風になびくように髪の情報量を増やします。





キャラクターを引き立てるために、輪郭にふんわりふち取りを入れます。キャラレイヤーフォルダをコピーしたものをコピー元のフォルダの下に作り、白で塗りつぶしたあと、全体にガウスぼかしをかけ、不透明度を下げます。





らま 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

お腹、脚です。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

引き締まったお腹が好きで、腹直筋などの筋肉の凹凸を意識しつつ、程よく脂肪ものるように描いています。

脚に関しては太腿を少し太めにしつつ（太めの太腿が好きなので）、脚全体の曲線のラインがなめらかになるようにしています。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

絵のテイストや好みにもよりますが、高彩度の色をあまり使わず全体を淡い色から塗っていき、瞳やアクセサリーなど一部分に高彩度の色を入れると見たときに引き込まれるような塗りに近づくと思います。

あとは筆のタッチを残すところとぼかしをいれるところを作り、塗りにメリハリをつけていたりします。

Q 資料にしているものはありますか？

技術的な部分はイラストレーターさんの技法書、人体パーツなどは美術解剖学の書籍で理解を深めることが多いです。

そのほかにもアイデアやポージングの引き出し、描いていて不明瞭な部分が出てきたときに、インターネットでの画像検索を利用したり、自分で写真を撮ったりもします。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

私が好きな『ラブライブ！』という作品なのですが、女の子達の脚の表現にフェチを感じました。脚の膨らみやシルエットがとても素晴らしいと思います。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

絵を描いているとわからないことや課題がたくさん出てくると思います。しかし、それらが一つずつ理解、解決していったときに経験値が上がり、表現の幅が広がっていきます。ぜひともたくさん描いて、そういった過程も含めて絵を描くことを楽しんでほしいと思います。私自身まだまだ未熟な身ではありますが、本メイキングがその一助となれば幸いです。

イラストレーター情報

● らま

イラストレーター。キャラクターデザインやイラスト制作など幅広く活動しています。

Twitter：https://twitter.com/ligmki8
pixiv：https://www.pixiv.net/users/4580058







第4章

テーマ

脚

イラストレーター

ハヤブサ

Illustrator

ハヤブサ ×「脚」

Theme

イラストのタイトル
『太ももお姉さん！』

イラスト総作業時間
約５～６時間

普段使用しているペイントソフト
CLIP STUDIO PAINT

1 ラフを描く



はじめは好きなように適当に進めます。ある程度形が決まったら似たポーズのモデルやグラビアなどを探してみたり、画像にもあるような横線でキャラを輪切りにしていきます。これは奥行きや立体をちゃんと取れているかのチェックとして行います。しましまの服を一度着せてみる（描く）のも良いかもしれません。それが難しいのであれば、まずは立方体で形を取ってみましょう。
構図の意図としては、太ももが大好きなので、太ももが良く見えるように脚を上げました。



Check Point
体を輪切りに描くことで
体の立体感を確認しましょう。

先ほどのラフに下塗りや顔を描いていきます。顔は個人的に頭を描いてからのほうが、頭とのサイズ感が狂わずに描けるので先に描いています。一度クライアントに提出したあと、足先まで入れてほしいとのことでしたので、ここで修正しています。

2 線画を描く〜下塗りをする



体の線画です。基本的に入り抜きを考えず物体の輪郭を少し太く描いています。気になる部分などは、あとから描きながら修正していきます。線画レイヤーは顔、頭の輪郭、体、胸くらいで分けると楽に作業できます。

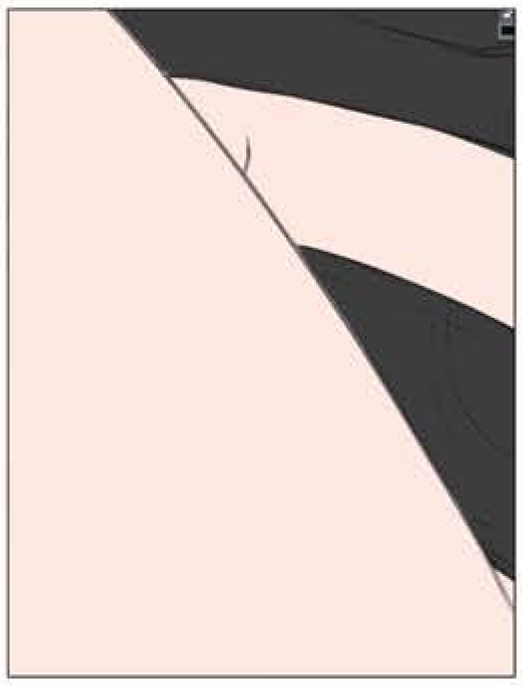


髪は体と比べ勢いで描いていきます。黒髪や茶髪など髪色の濃い場合だと割とラフに描いてもバレません。輪郭だけはちゃんと形をとりますが、ほかの線はのちに修正するのであまり神経質にならなくても大丈夫です。白髪や金髪を描きたいときは少し丁寧に描くとあとの修正がとても楽になります。



髪の下塗りをします。先ほどの線画に沿って塗りつぶしていきます。線画に忠実に塗るというよりは頭の形やシルエットを重視して塗っていきます。最後に線画を下塗りレイヤーへクリッピングして完成です。顔のレイヤーもコピーして透明度50%くらいでクリッピングしておきましょう。





体の下塗りです。こちらは線画に忠実に線の下まできれいに塗りつぶします。ここで重要なのが、線がどちらの物体線かを意識することです。画像のような場合、太ももの線に服の黒色が被らないように塗ります。逆に上の服の線は黒で塗りつぶします。レイヤーは肌、服、装飾、眼で分けましょう。



肌レイヤーに乗算で新規レイヤーを作ってクリッピングし、薄いピンク色をエアブラシでヒジやヒザ、頬などに赤みを加えます。このとき目の白目部分にはみ出た赤みを消しゴムで消すと、白目を塗っていないのに白目に見えます。

4 脚／ハヤブサ

3 カゲを塗る～脚を塗る



体のカゲを塗ります。まずは塗る準備をします。乗算レイヤーを２枚作りフォルダへまとめます。フォルダも乗算へ変更しておきます。体と服のレイヤーから選択範囲を作成し先ほどのフォルダへマスクを作ります。もしマスク機能がない場合は、選択範囲の状態で塗ることによりはみ出しを防止できます。



Check Point 乗算レイヤーのカラーモードについて



今回の塗り方では乗算レイヤーで白と黒を使ってカゲを塗ります。ですが、そのままだと無彩色のままで色がないので、乗算レイヤーへレイヤーモード「カラー」のレイヤーをフォルダへクリッピングすることで色をつけています(正確にはグラデーションマップなのですが、長くなるので今回はわかりやすいカラーレイヤーで進めています)。肌の選択範囲を作成し、赤色で塗りつぶし、塗りながら好みの色合いになるまでレイヤーの透明度を調整します。





服に関しては、今回は黒い服のためそのままですが、もし白い服などほかの色の場合は、実物や写真、好きな絵描きさんの絵などをよく観察して不透明度を調節してみましょう。
もしソフトによってカラーレイヤーが作れない場合は比較(明)やオーバーレイなどのレイヤーモードで似た色を出すこともできます。

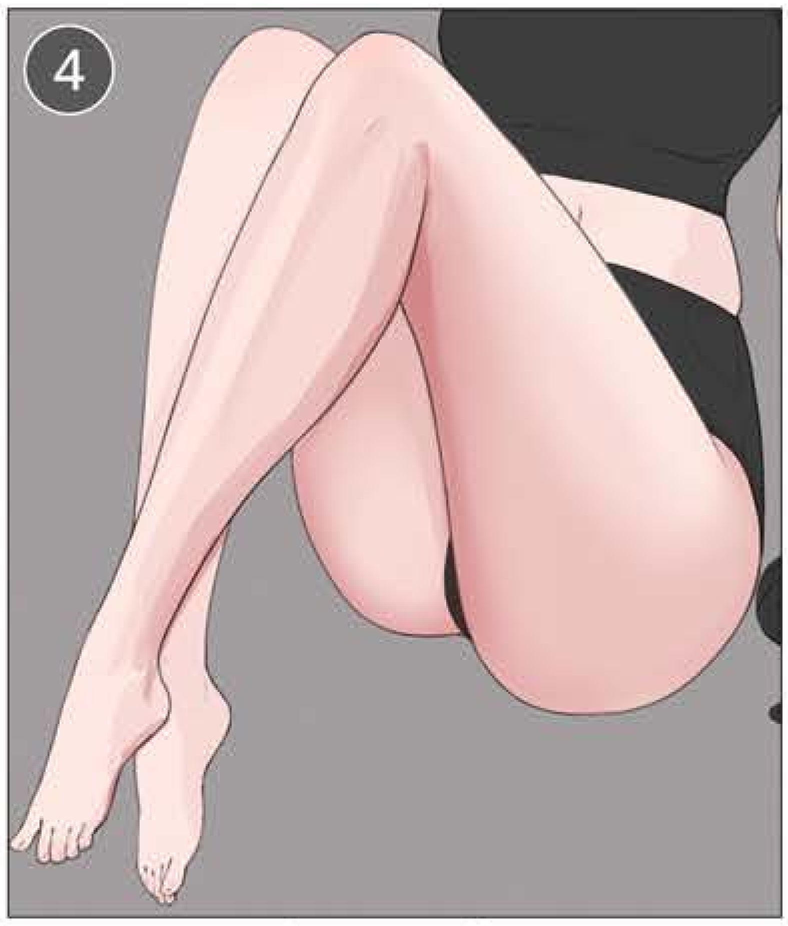


Check Point

体を塗るときは写真資料を集めて観察しながら塗っています。

準備もできたので体のカゲを塗っていきます。カゲ色は白黒で塗りますが、先ほどのレイヤーのおかげで色がついていると思います。色はカラーパレットの真ん中より上の白黒（明度50以上）で塗るとキレイな肌になると思います。
まずはぼかさずに大まかに塗っていきます。ラフのときに描いた輪切り線や集めた写真などをよく見て描きます。太ももは側面の色を明るめに、カゲになる部分や回り込む部分（ふち）を暗くすると良い感じになります。腕は、体に近い面は濃く塗るのですが、外側は薄く塗ります。右腕のように体に面していない部分は環境光や空間光があるので薄めに塗ります。







ある程度塗り終わったらぼかしブラシでぼかします。ふくらはぎも腕もまずは大まかに塗ってぼかしていきます。ぼかしすぎた部分などは消しゴムなどで消して資料に近くなるようにこの作業を繰り返します。

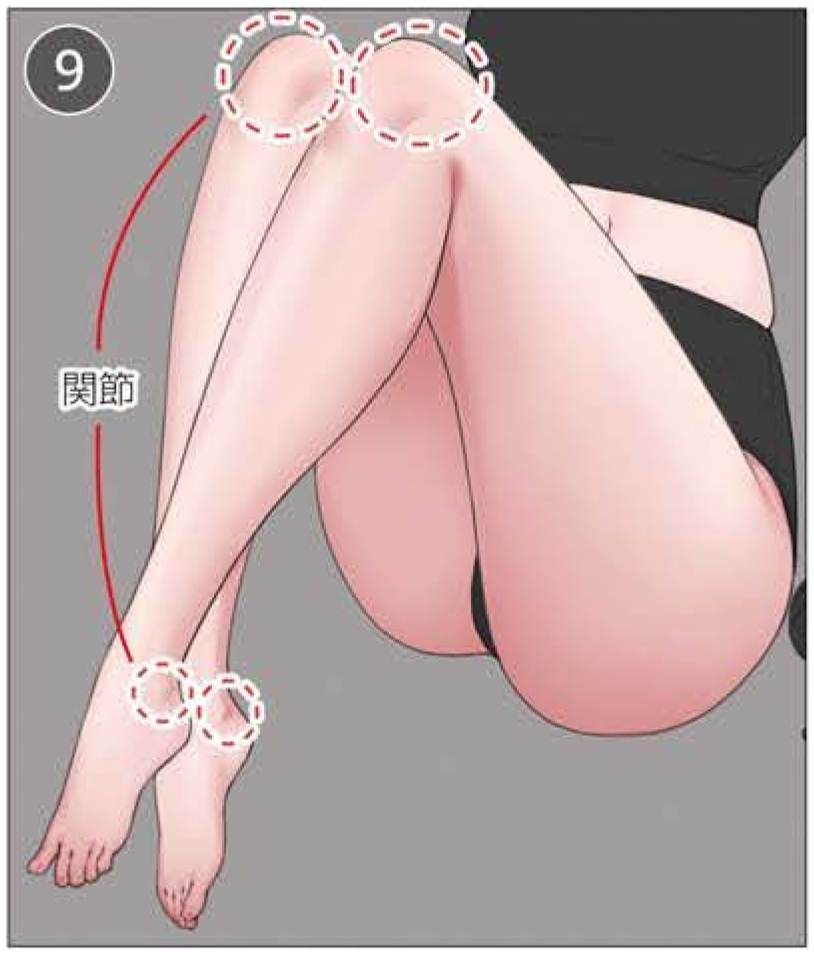
Check Point

「くっきりとしたカゲを塗る」→「ぼかす」→「さらにカゲを塗る」→「ぼかす」を繰り返して体の立体感を出します。









❻ 脚を塗るときにこだわっていることは、例えばふくらはぎであれば「すね(脛骨)」の部分を意識します。「すね」のラインがわかるように塗ってあると、しなやかなふくらはぎになります。

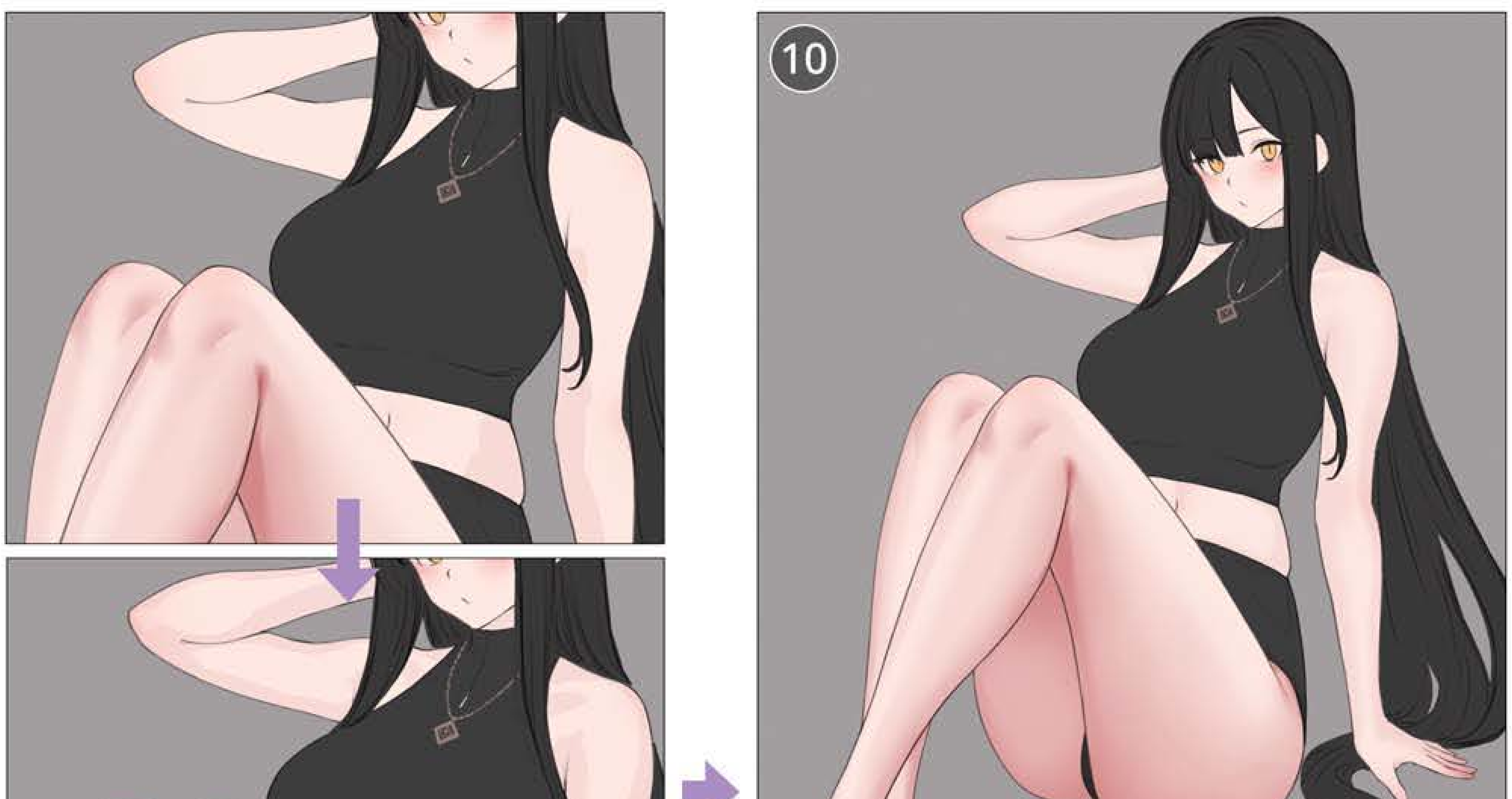
❼ 太ももは見えている骨がヒザの部分くらいしかないので「すね」とは逆に滑らかな陰影をつけることでむちむち感が出るかなと思います。

❽ ヒザは難しいですがもし線だけ、軽いカゲで処理している人がいたらしっかり陰影をつけてみてください。今よりずっと良い脚が描けるようになると思います。

❾ 脚だけではないですが全身の骨と関節を意識するとスタイルの良い女性を描くことができると思いますので是非意識してみてください。

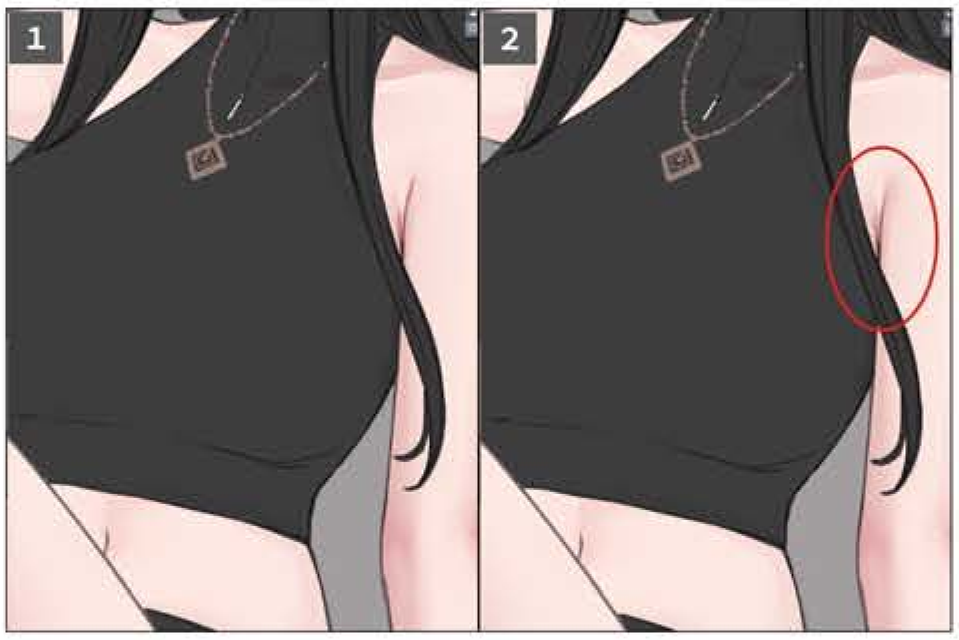
Check Point

ヒジやヒザなどに濃いカゲをつけることで体のリアリティがアップします。



ヒザやヒジなどは一度大まかに塗り、手前だけをぼかすと立体感が良く出ます。近いほうの胸の谷間などにも使えます。

塗り終わったら最後にカラーパレットの真ん中より少し下 (明度 50 以下 30 以上) の色で脇や腕のくっついているところなどにカゲを足していきます。



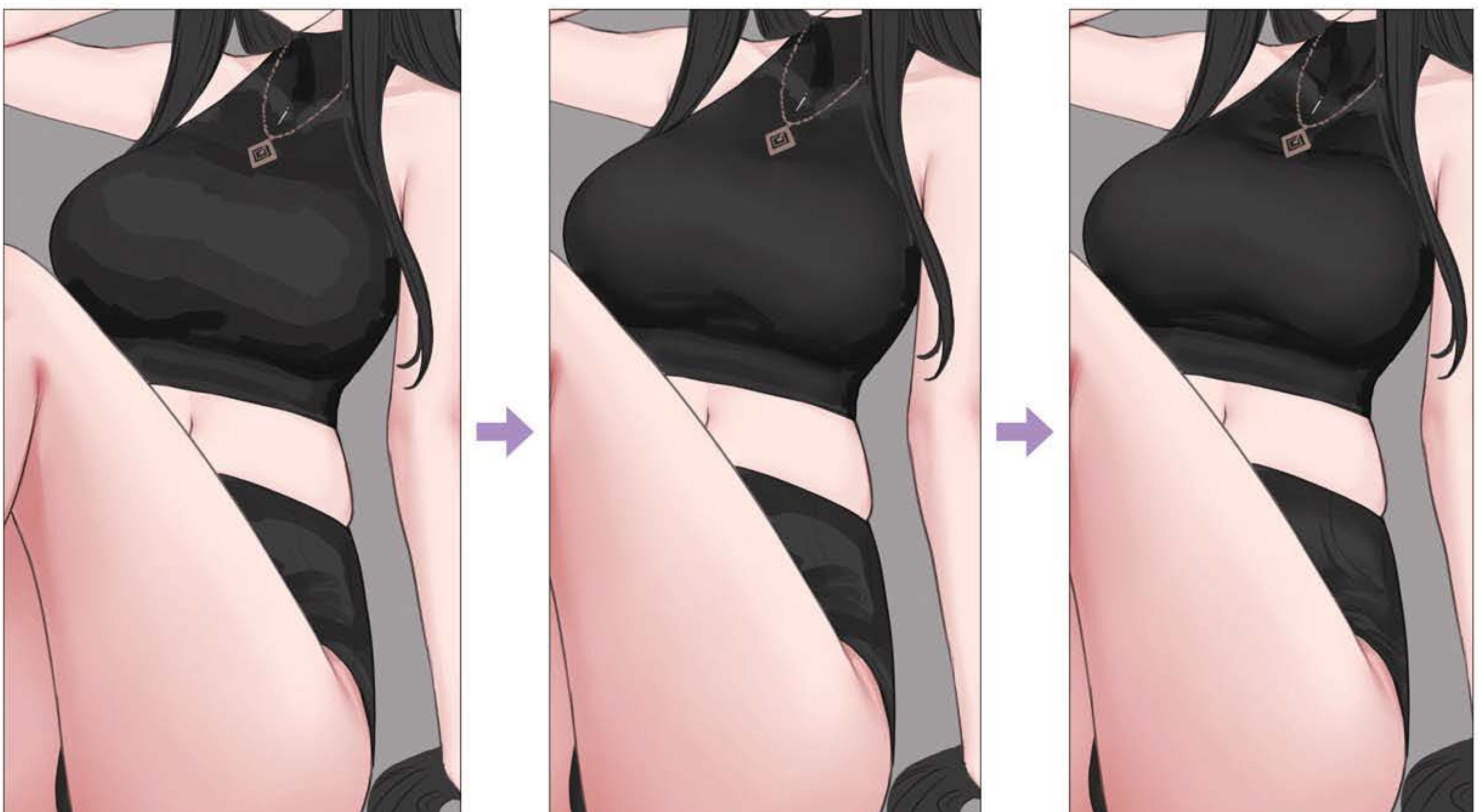
1, 2 のように線を塗って上をぼかしたりしていきます。



まぶたの奥まっているところにもカゲをつけると良くなるかもしれません。

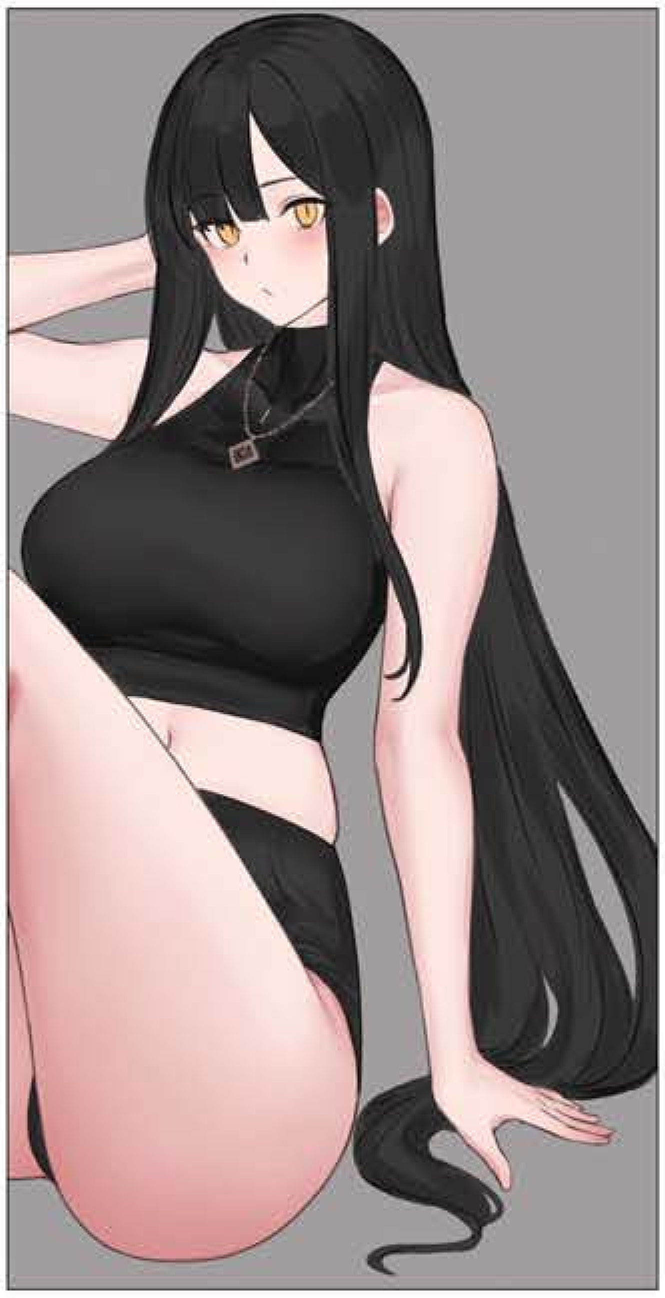


4 服のカゲを塗る



胸は太ももに近いですが下(カゲ)の部分が濃く、上の鎖骨くらいまで薄く広く塗ると大きさが表現できます。服のカゲも塗っていきます。肌の塗りに使った色よりは黒い色を使っていきましょう。塗ってぼかしてを繰り返していきますが、シワなどは大まかに塗った手前側だけをぼかすと立体感が出て良くなります。こちらもできるだけ資料を探してよく見て描きましょう。わからないなと思う部分はすべて資料を探して観察することで、今後描いていく絵にも生かされるので絶対に調べましょう。

5 髪を塗る



髪レイヤーの上にオーバーレイもしくは乗算のレイヤーを作成しクリッピングします。髪のハイライトが当たる部分と逆の位置に陰影を入れていきます。頭に合わせた立体感をしっかりつけるため回り込む部分は広めに、ほかの部分は髪にリングを描くように塗ります。



もう１枚同じレイヤーを作りクリッピングし、立体感をつけるため、まず塗りつぶしてから光の当たる部分を消しゴムで消します。顔にかかる前髪などに肌色で塗ることで透明感が、後ろ髪など裏側に薄い青や白色で塗ると空気感が出せます。今回は黒髪なのでカゲ色は白黒で大丈夫なのですが、服や肌と同じように明るい色の場合カラーレイヤーで色をつけましょう。

6 落ちカゲ、瞳、ネックレスを塗る～線画をなじませる



カゲの準備で作った２枚目の乗算レイヤーで落ちカゲを塗ります。前髪のカゲ、太ももに落ちるふくらはぎのカゲ、首に頭のカゲなど、今回は光源が上からなので、それに合わせて落としていきます。

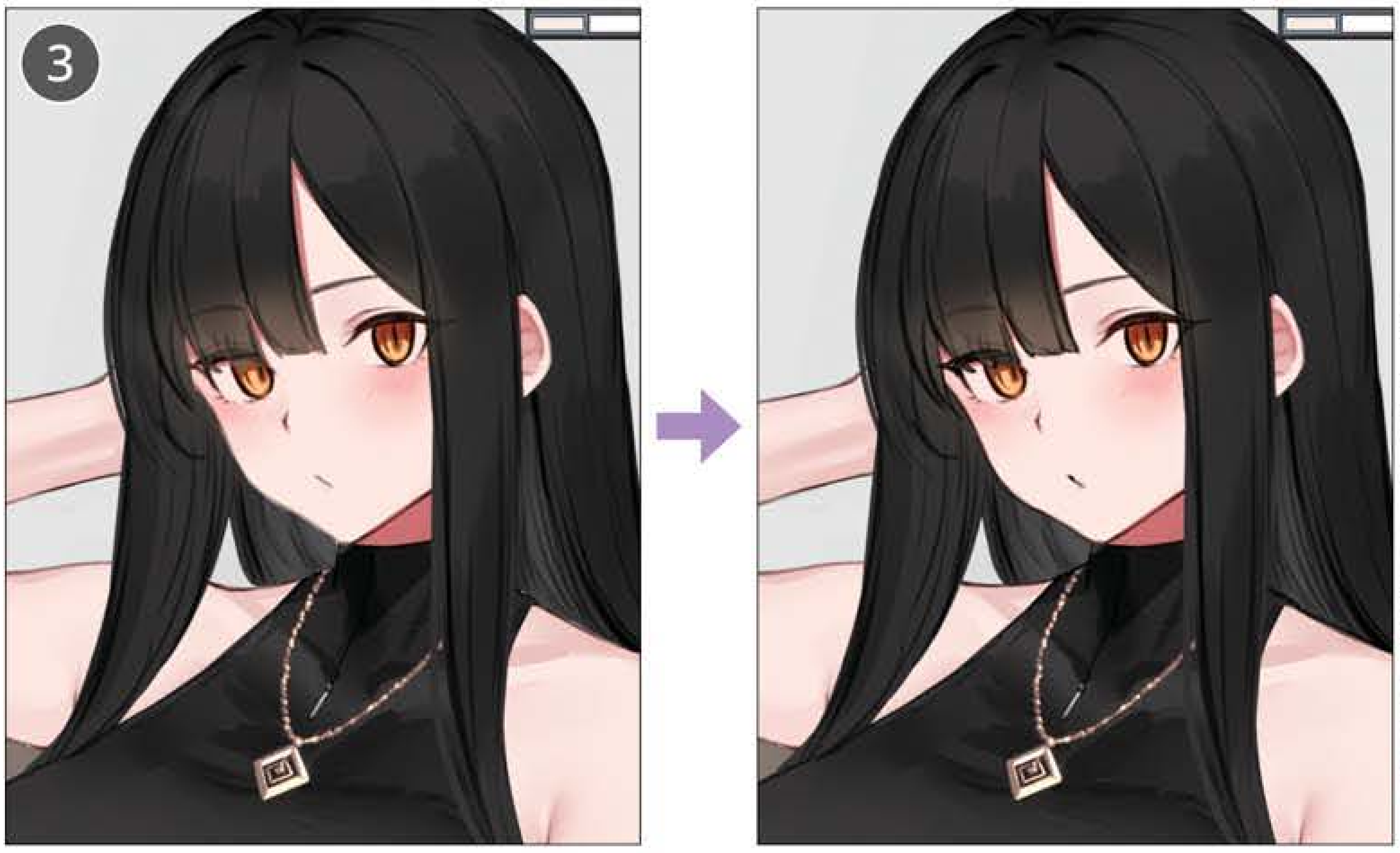




目の塗りは塗りつぶして下の部分を削るように塗ると楽です。さらに黒目の真ん中を塗ると少し奥行きが出るように見えます。目はその人の好みが一番出る場所だと思うので、このメイキングに忠実に描くよりは、やはり好きな絵描きさんを真似してみたり、動物の目を見てみたりしてみましょう。

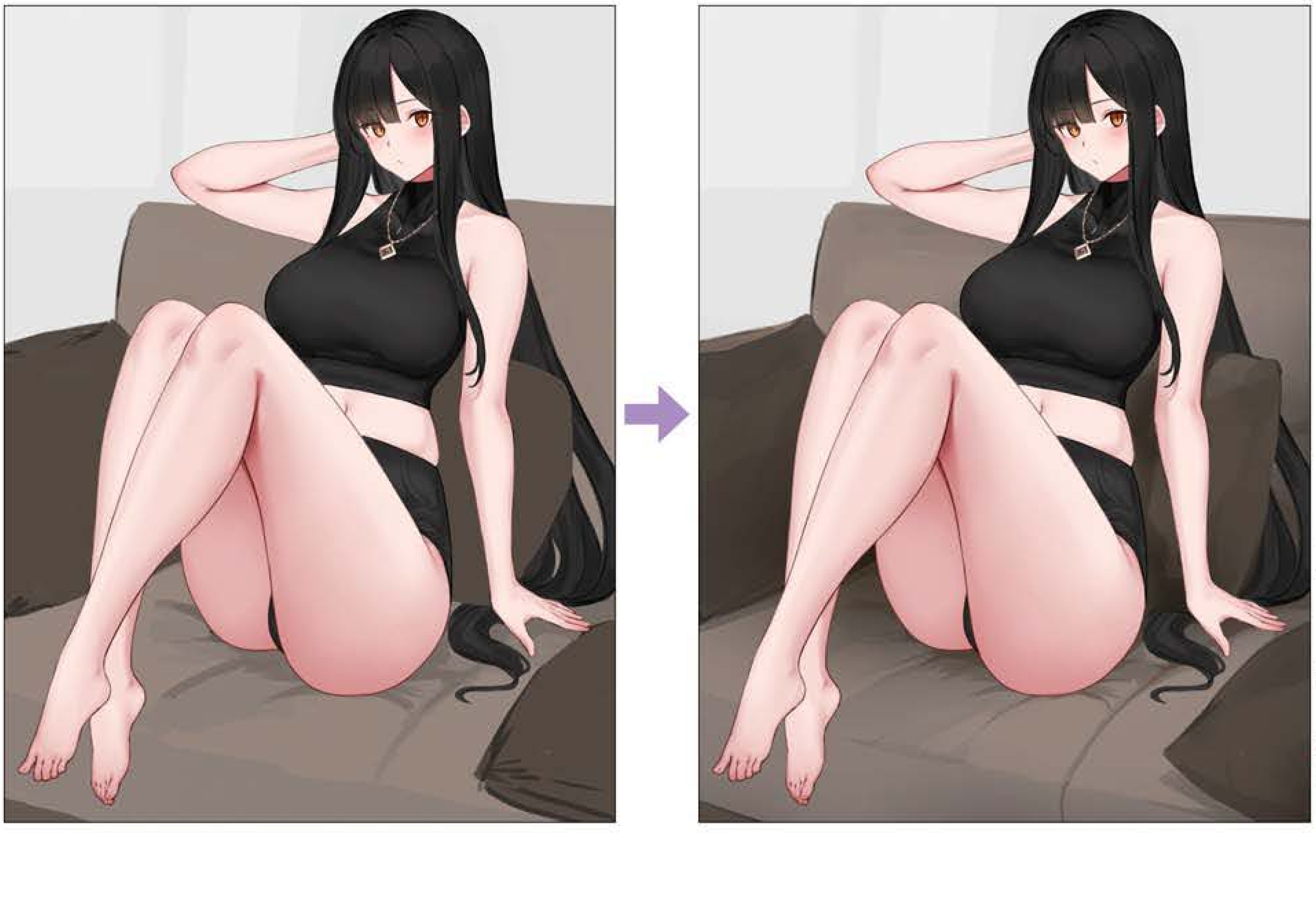


ネックレスはまずベースの色を塗り、レイヤー設定の境界効果で 1px ～ 3px の輪郭をつけると線画を描く必要がないので、時間短縮できてオススメです。ネックレスの上に覆い焼き（発光）レイヤーをクリッピングし、面や球体を意識してハイライトをつけていきます。



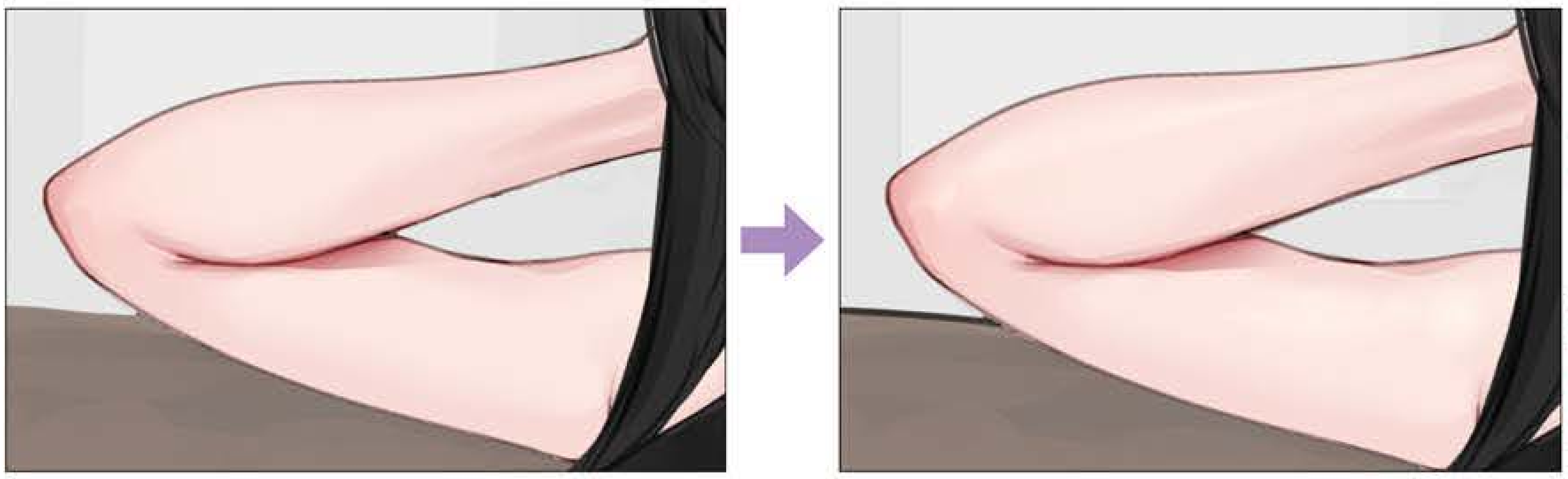
最後に線画のなじませを行います。まず線画を複製して不透明度 100%のオーバーレイで線画の上に置きます。元の通常レイヤーの線画は不透明度 50% くらいにします。下塗りでキレイに塗り分けたおかげで色がしっかりとなじませられると思います。顔周りの線画などは上に通常レイヤーを 1 枚作り、もう一度黒やこげ茶色であごのラインを描き足したりすると良いでしょう。

7 背景を塗る

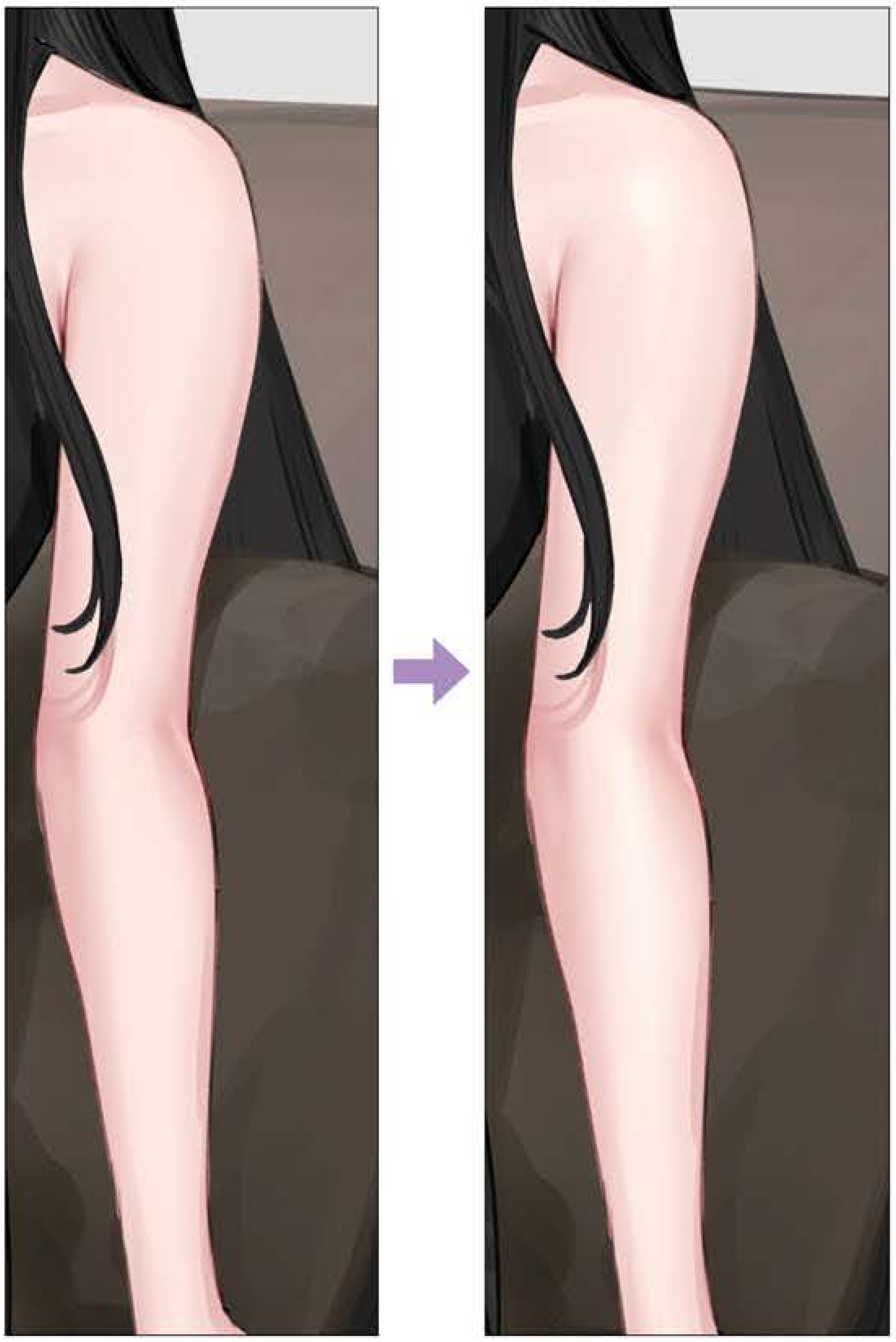


ラフで描いた背景をそのまま修正していきます。物を描くコツは本物をしっかり見て描くことです。家具屋の写真や家にあるクッションなどをよく観察しましょう！　人物の乗っている場所や後ろなどは乗算やオーバーレイで大まかに塗って暗く陰影を描きます。

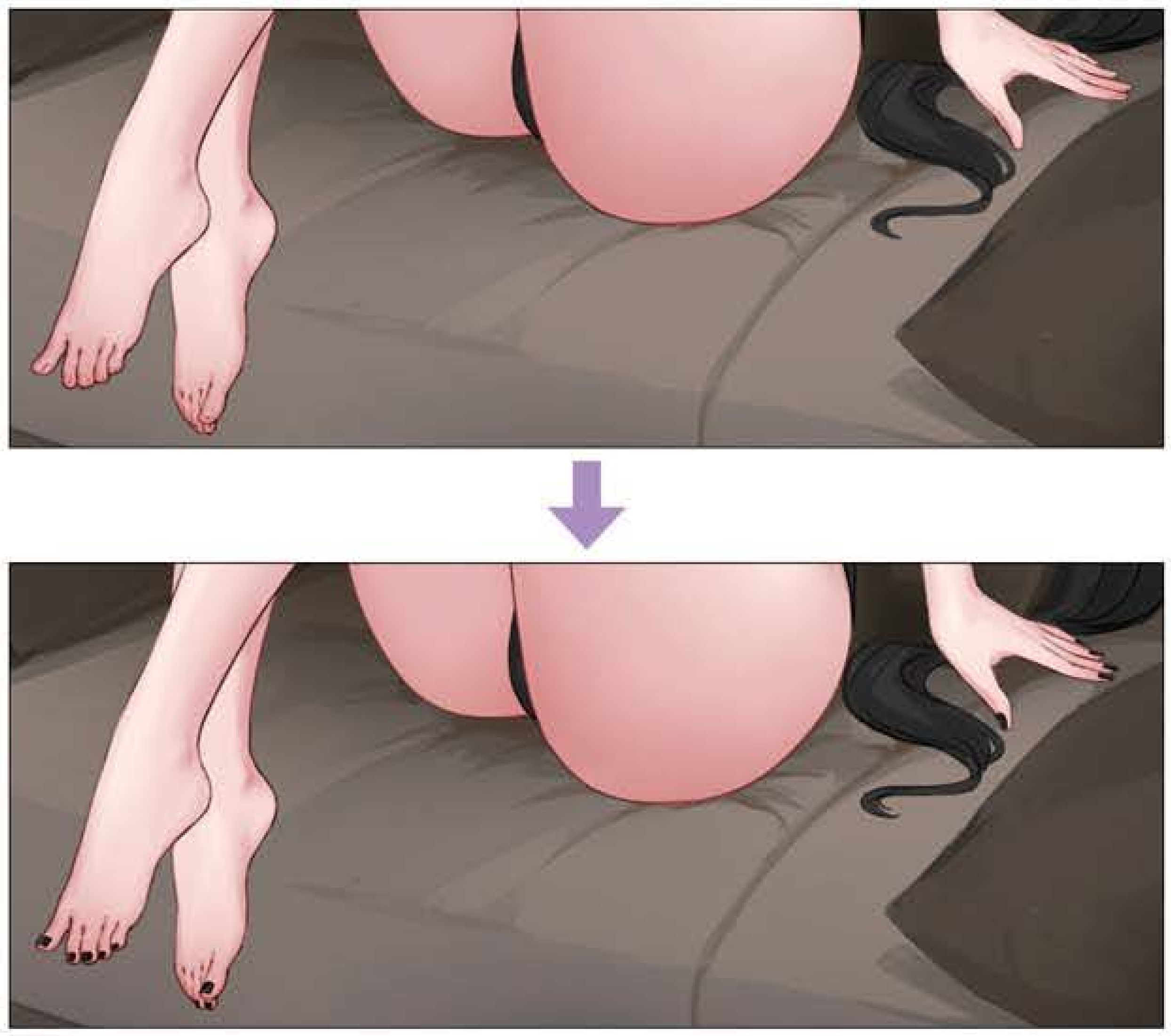
8 肌のツヤを表現する



まず仕上げの準備をしていきます。オーバーレイレイヤーを２枚、その下に通常レイヤーを１枚作ります。オーバーレイ１を使って立体感や肌のツヤ感を出していきます。パーツの一番尖っている部分、骨が出ている部分などに不透明度10～20%くらいのエアブラシで肌より薄い黄色をそっと塗っていきます。



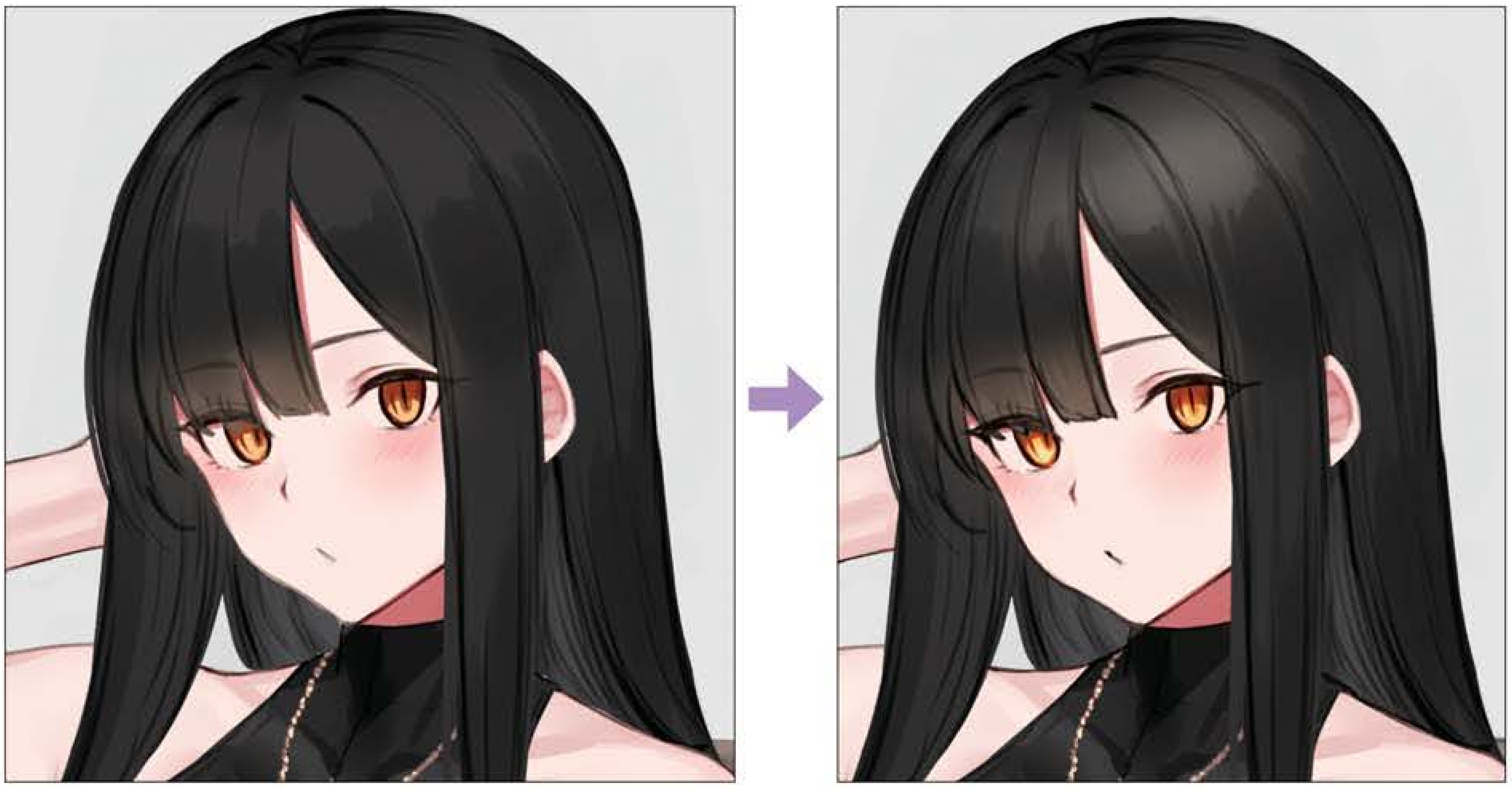
肩、ヒザにワンポイント、ヒジから手首、すねなどに真っすぐ骨をイメージして塗ります。脇や二の腕が重なってプニっとしている部分などにもワンポイント置くと肉感が出ます。白色ではなく黄色よりの色を使うと温かみが出ます。逆にシャープな蛍光灯の光などを表現するのであれば、白や青白い色を使うと良いでしょう。



手や足の爪の色も塗っていきます。また、今回はソファーが暗い色なのでうっすらとしか描いていませんが、白いソファーなどの場合は太ももやお尻にも反射光を入れましょう。ほかにはスマホの画面はかなり強い光を発しているので、持たせる場合は手に強めの反射光を入れるとリアルになります。



胸の膨らみも同じ色で一番膨らませたい部分を軽くポンポンと塗り重ねます。胸の下側には太ももからの反射光を肌色で追加します。

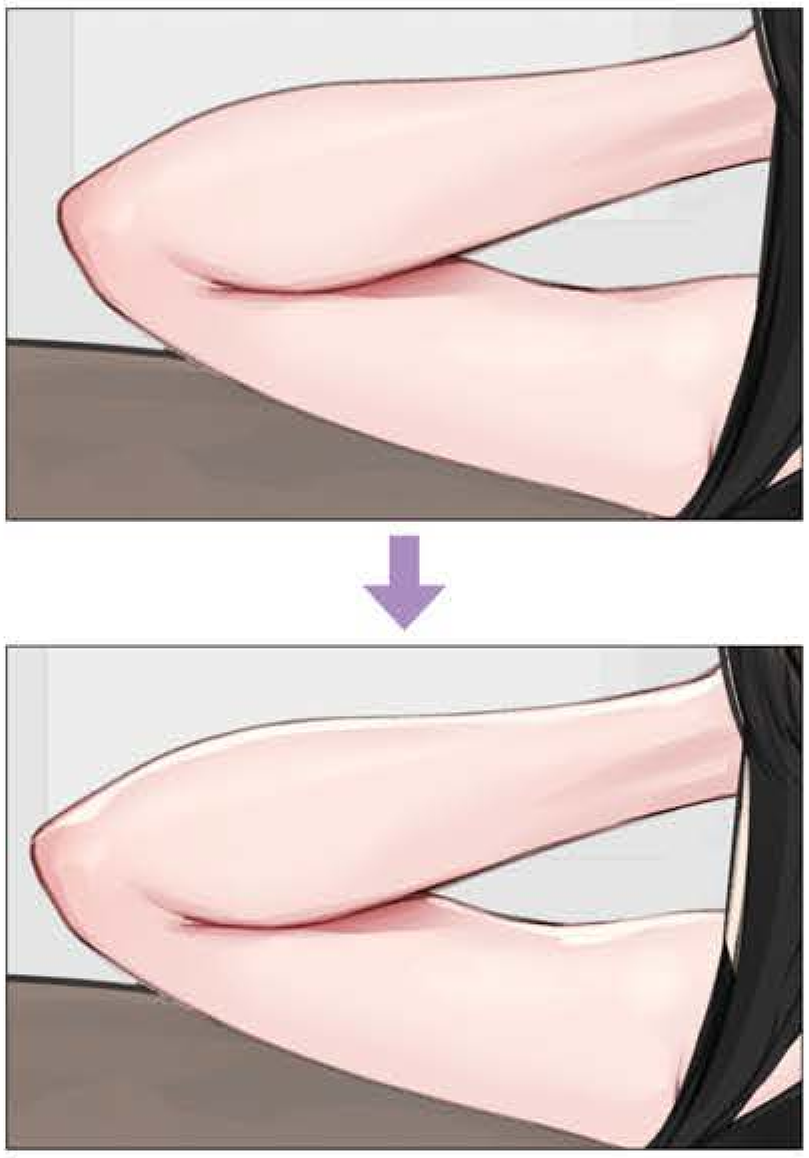


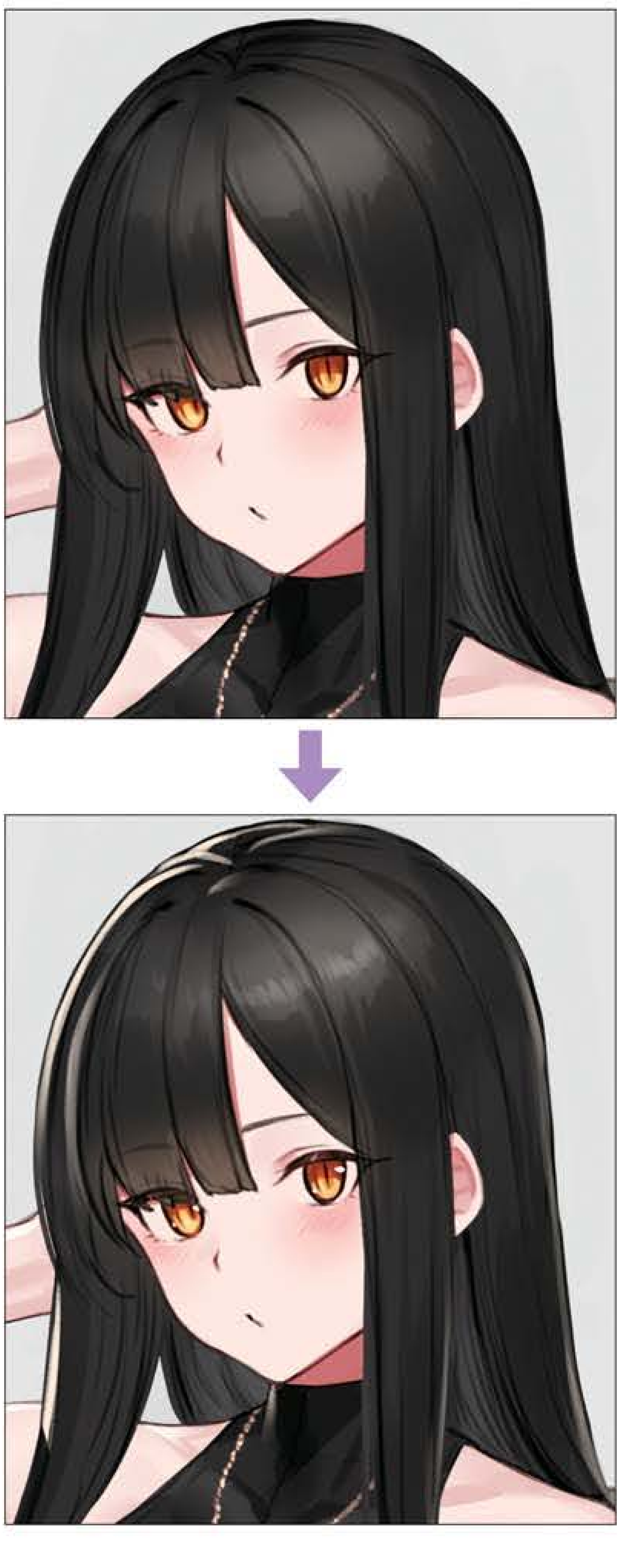
髪も胸と同じ要領で塗ります。側面などに薄く青を入れると空気感が出ます。髪の束に線を追加したいときは、オーバーレイ2を使うとオーバーレイ1の邪魔をせず修正が簡単になります。ヒザ下など、ほかにも暗くしたい部分などを描きたいときはオーバーレイ2を使って暗くしていくと良いでしょう。目は下塗りと同じ色や近い色で真ん中をオーバーレイで塗り、透明感を出します。人によっては上部に青い色を入れたりするのですが、ここは好きな絵描きさんなどをよく見てみましょう。

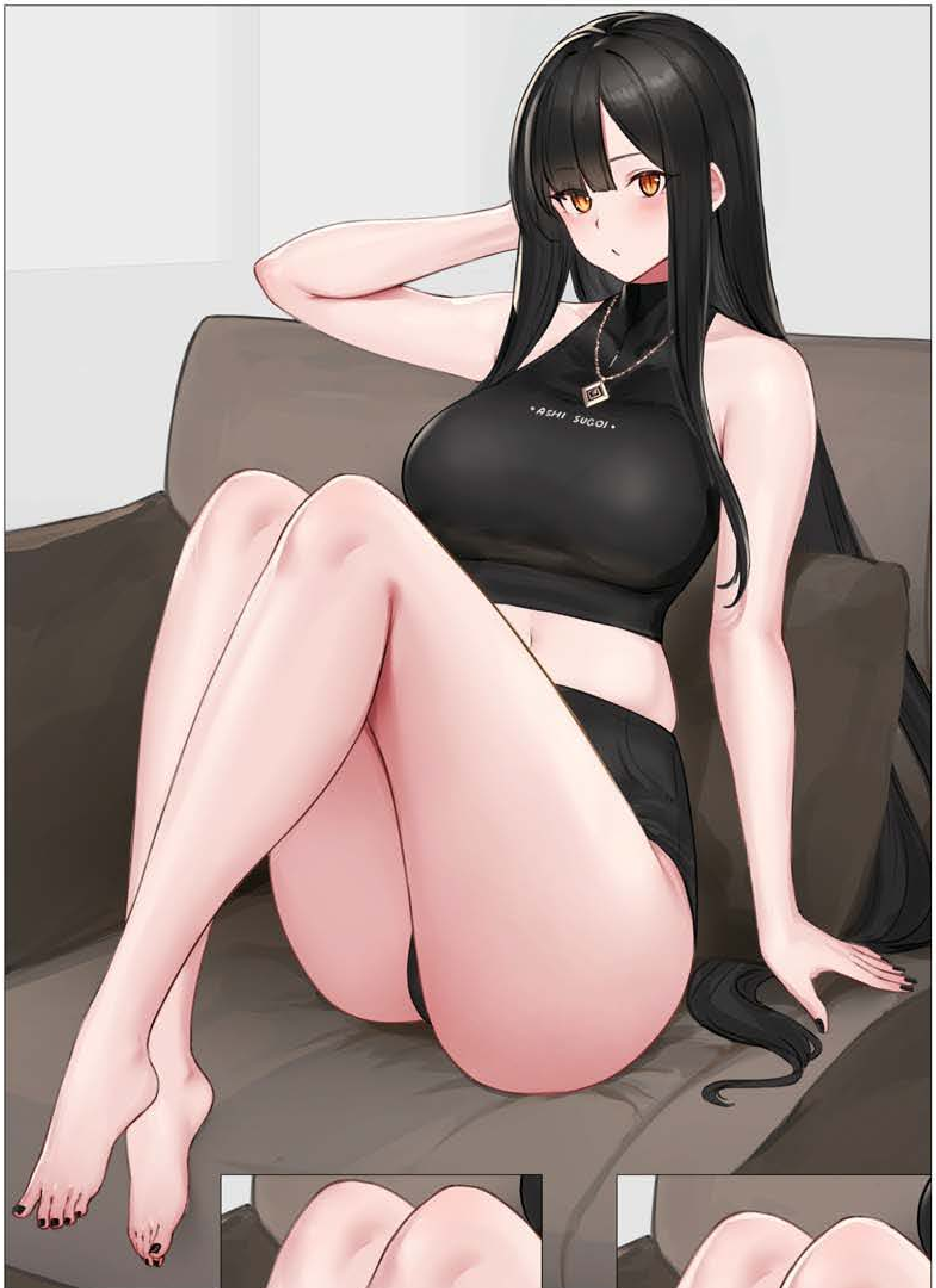
肌ツヤ表現加工前と後の全身比較です。

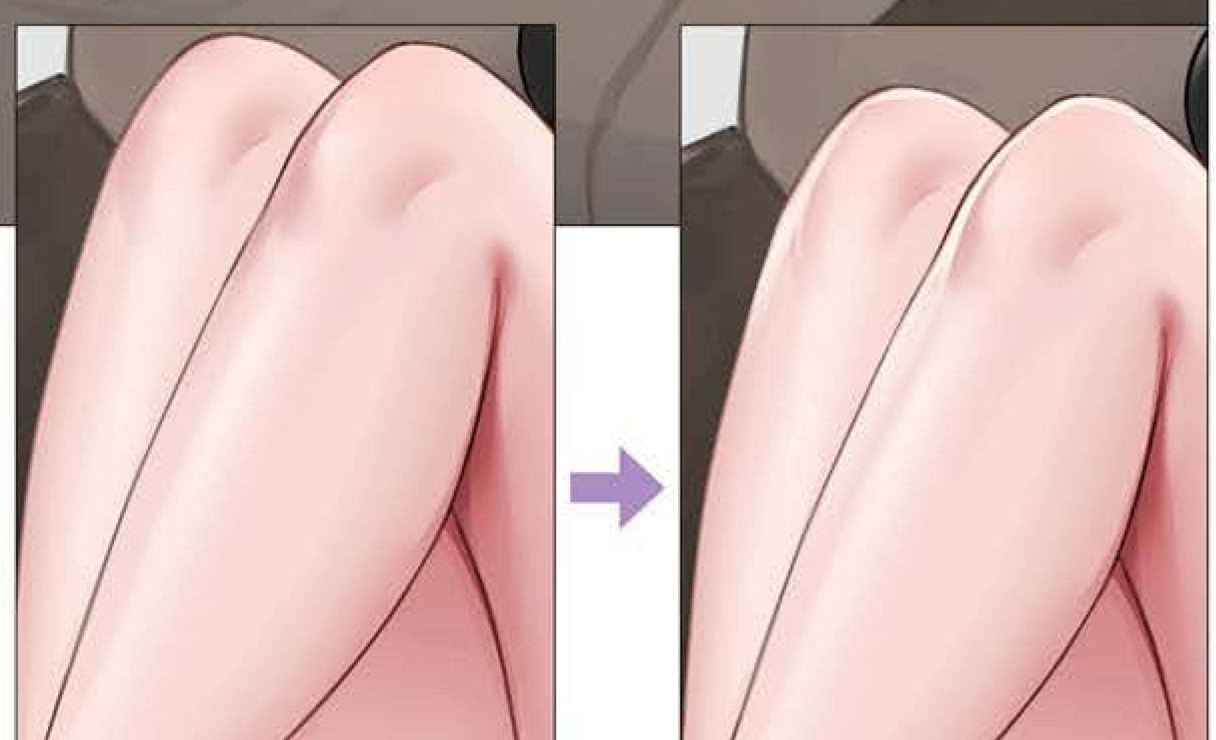


9 リムライトを入れる







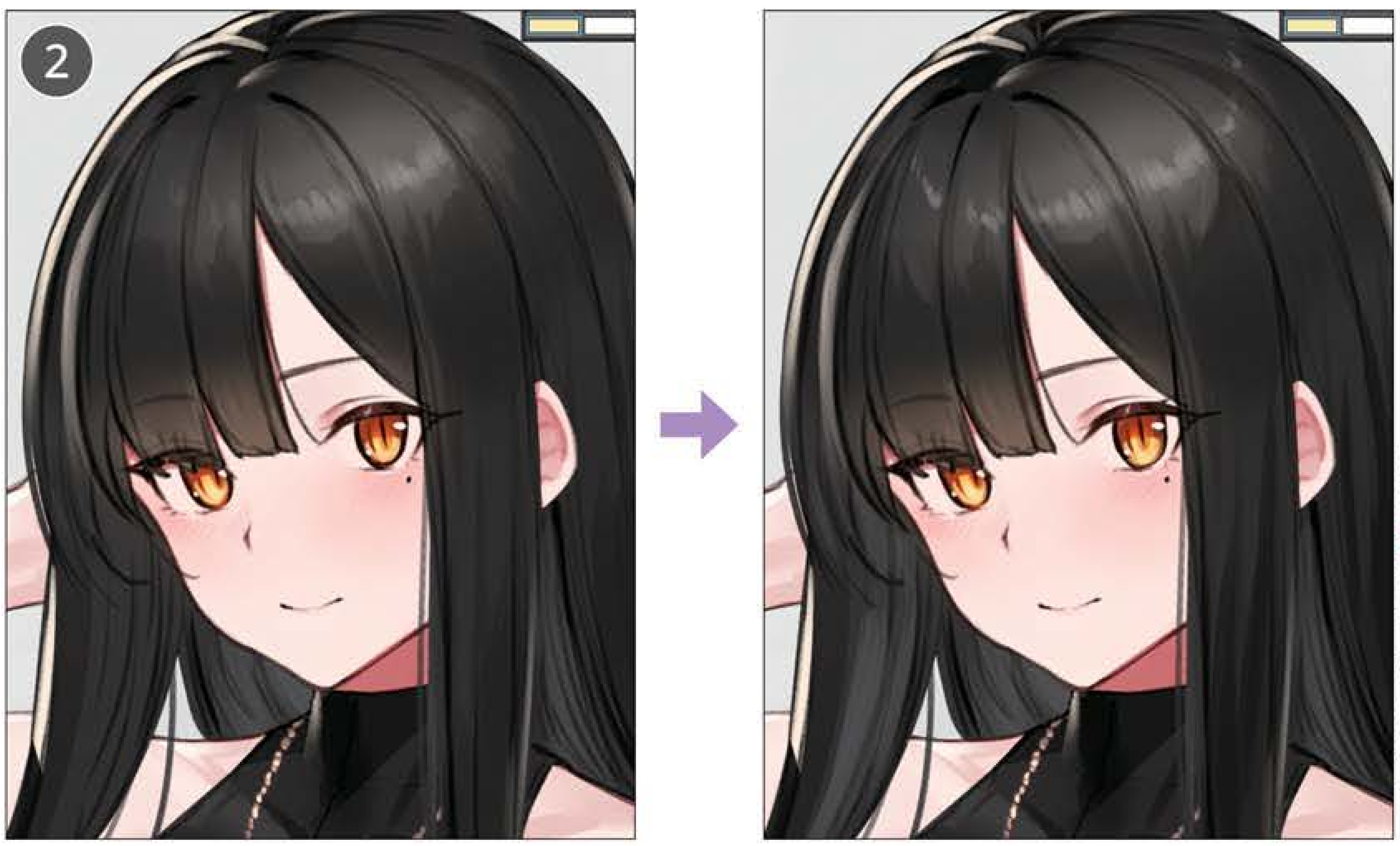


リムライトを追加します。先ほど作った通常レイヤーに塗っていきます。リムライトは物のふちなどにある光です。最近のイラストでよく見ることがあるかもしれません。
左に窓があるので左側だけ光を塗っていきます。色はオーバーレイで使ったような薄黄色が良いでしょう。
基本的には塗ったものの先端を、うっすら消しゴムで消すような感じです。コツとしては、例えば「すね」の部分であれば仕上げ１で塗ったハイライト（頂点部分）より奥の面を意識するのですが、難しければ線の内側だけにリムライトの線を入れてみると良いかもしれません。もし右側に光源がある場合や、空の下であれば、通常レイヤーをもう１枚追加して不透明度を50％くらいにします。光源の色や空の色で逆側にもリムライトを入れると雰囲気が出ます。

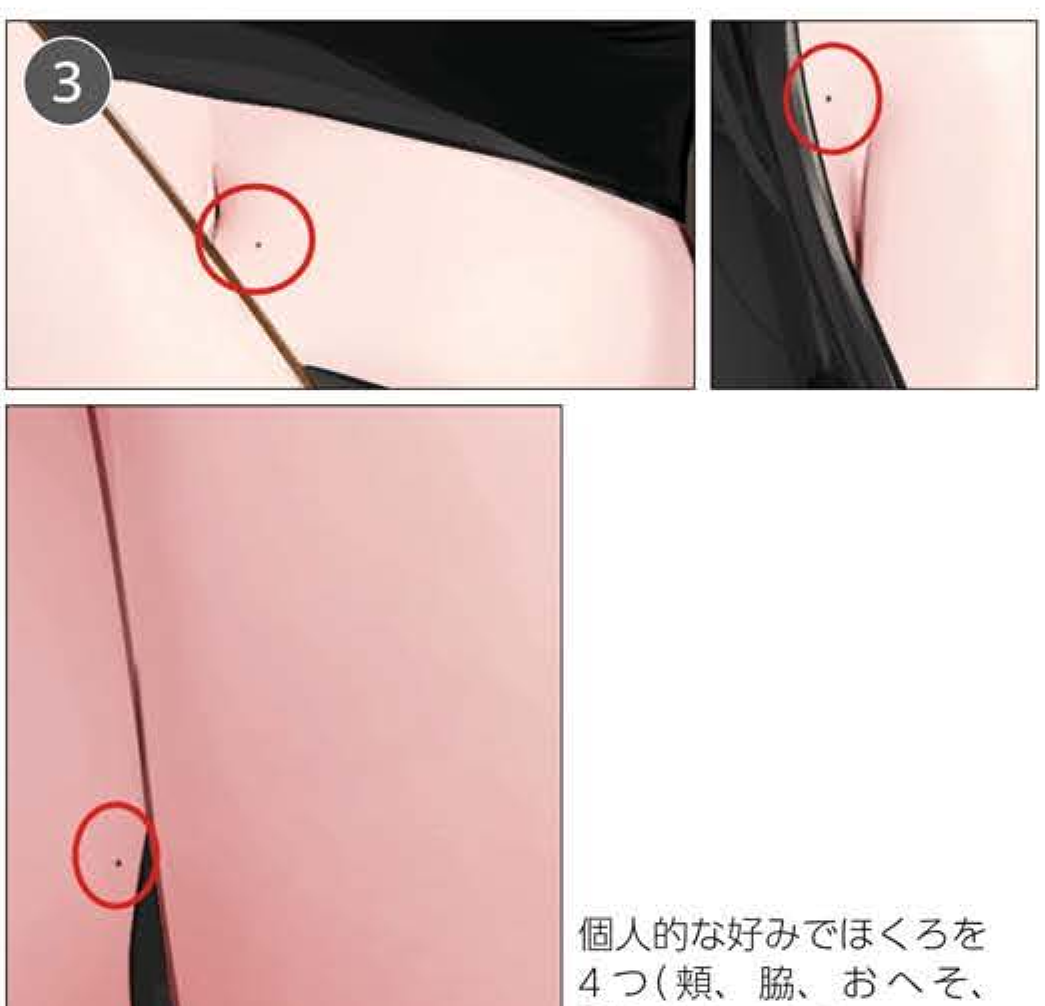
10 仕上げ・加工する



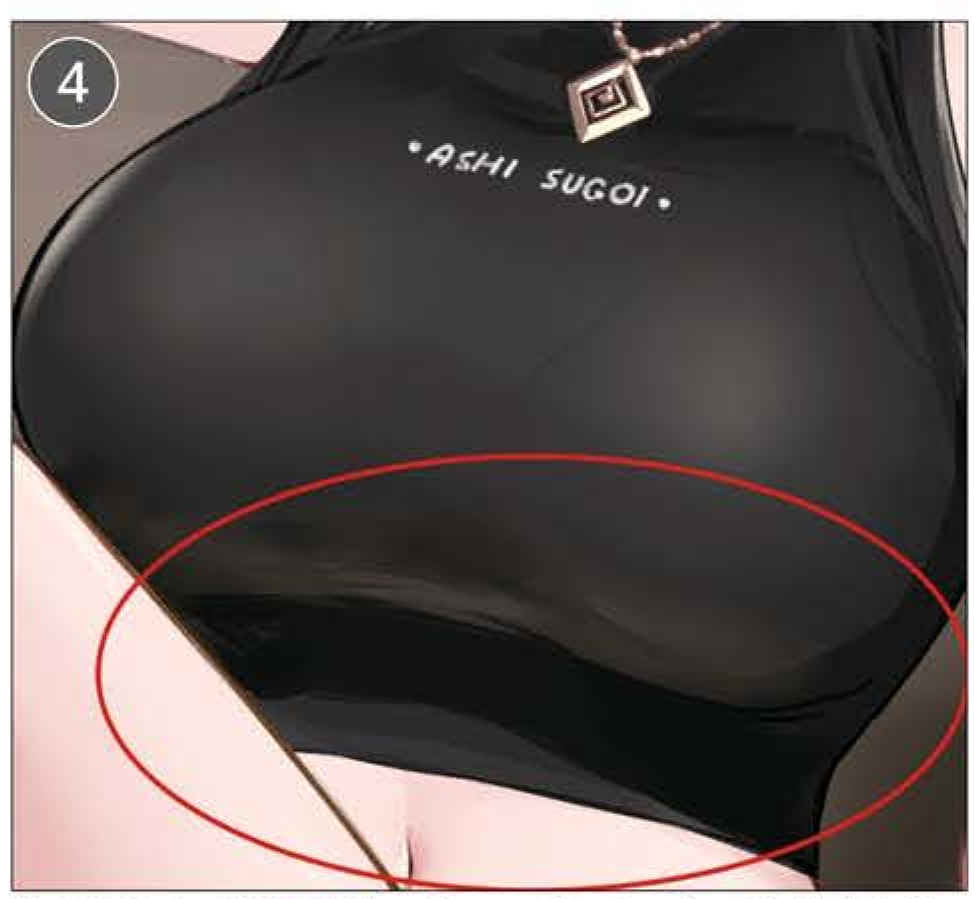
まつ毛は通常レイヤーを使い、茶色で真ん中を塗り、さらにもう少し明るい茶色でハイライトを入れることで立体感が出ます。ほかにも涙袋や唇などには白色で点を置くようにハイライトを入れます。



最後の仕上げです。すべてのレイヤーの上に通常やオーバーレイで描き足していきます。まず顔周りを描きこんでいきます。
おちょぼ口より「ニコッ」っと笑っている方が可愛かったので、口の部分も通常レイヤーで上から描き、修正します。



個人的な好みでほくろを4つ(頬、脇、おへそ、股)追加しました。



胸の下のカゲは乗算レイヤーで塗ることではじめに塗ったシワを残しながら塗れます。下の塗りを残したまま暗くしたいときは乗算やオーバーレイを使うと良いでしょう。

5





最後にオーバーレイレイヤーで光のある方(左上側)と、暗くなるほう(右下側に)に、画面の半分くらいのサイズのエアブラシ(不透明度 20%くらい)を使って大きく明暗をつけます。光の線はもう1枚レイヤーを作り、定規などで描きます。このレイヤーも気に入るまでレイヤーの不透明度を調節します。



※背景なしでオーバーレイレイヤーの光を
表示した状態

6





ほかにも細い髪の線を追加したり、違和感がある、もっと色を強くしたいという場所もすべて通常レイヤーで塗り直します。気になる点などを修正したり描き足したりして、完成となります。
もし気になる点、わからない部分がある場合は、好きな絵描きさんの絵と見比べてみましょう。なにか発見があるかもしれません。


• ASHI SUGOI •

ハヤブサ 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

おっぱいだと思われがちですが太もも（脚）です、足ではなく「脚」です。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

できるだけすべすべお肌になるように塗っています。逆に関節のヒザなどはしっかりカゲをつけます。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

初心者は多分アニメ塗りから始めると思うのですが、肌のカゲはできるだけ薄く塗る（コントラストを下げる）とそれっぽく見えます。

Q 資料にしているものはありますか？

Twitter で日々コスプレイヤーさんや上手い絵描きの脚の写真イラストを集めています。1 つだけ参考にするのではなく 10 枚くらい並べて描きます。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

1 年くらい前からやっている『ラストオリジン』というゲームは性癖や感覚が狂いますが、なかなか良い太ももをしていてフェチまみれなゲームだと思います。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

絵を描くときは必ず参考画像を用意して好きな部分の真似をすること。初めから自分の絵柄というものはありません。好きな絵描きさんを真似していくうちに、できあがっていくものです。

イラストレーター情報

● ハヤブサ

普段は趣味絵を Twitter にあげています。

Twitter：https://twitter.com/vert_320
pixiv：https://www.pixiv.net/users/4546023









第5章

テーマ

脇

イラストレーター

コガタイガ

Illustrator

Theme

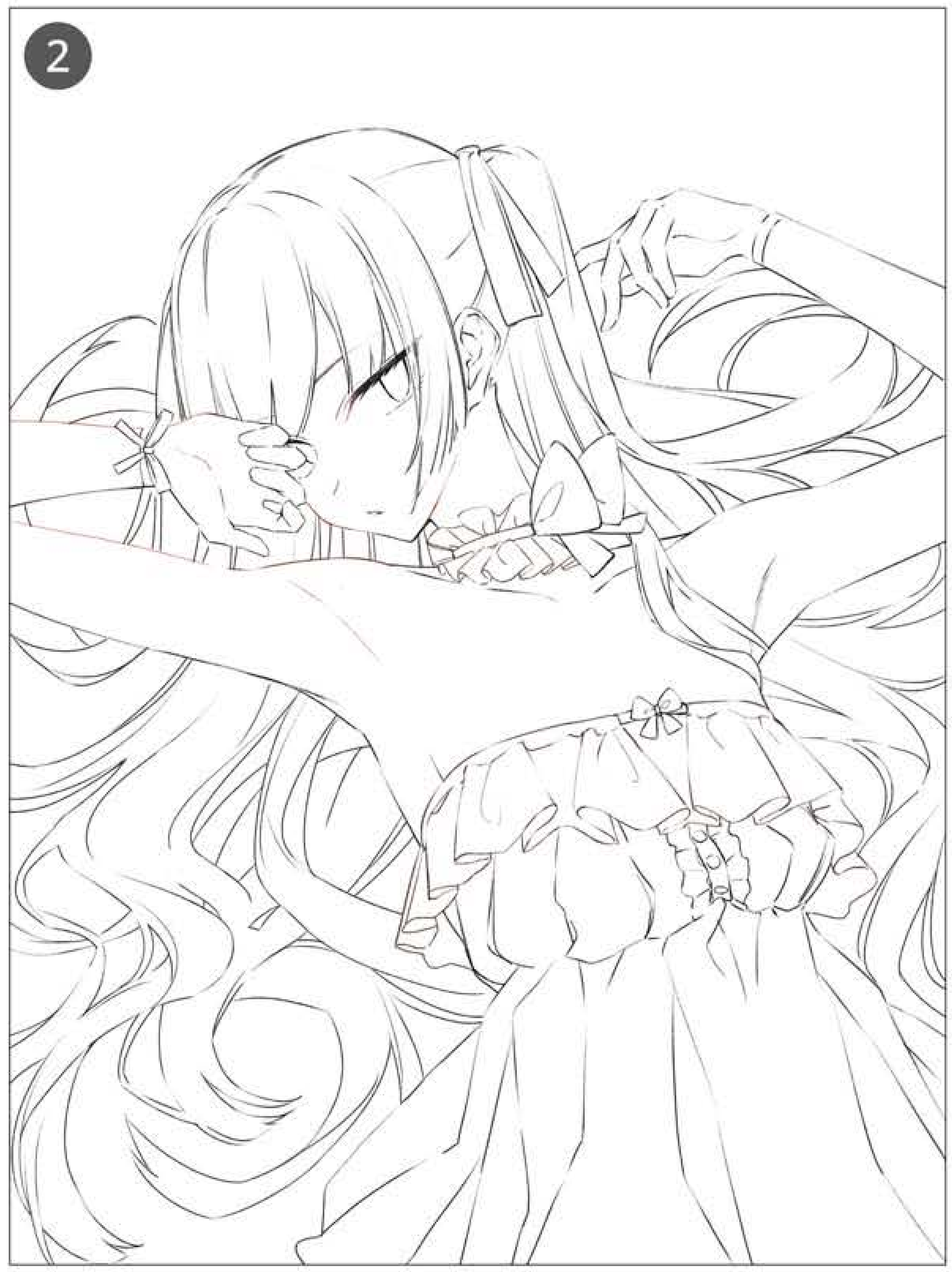
コガタイガ ×「脇」

イラストのタイトル	イラスト総作業時間	普段使用しているペイントソフト
『Nemophila』	約 40 時間	CLIP STUDIO PAINT

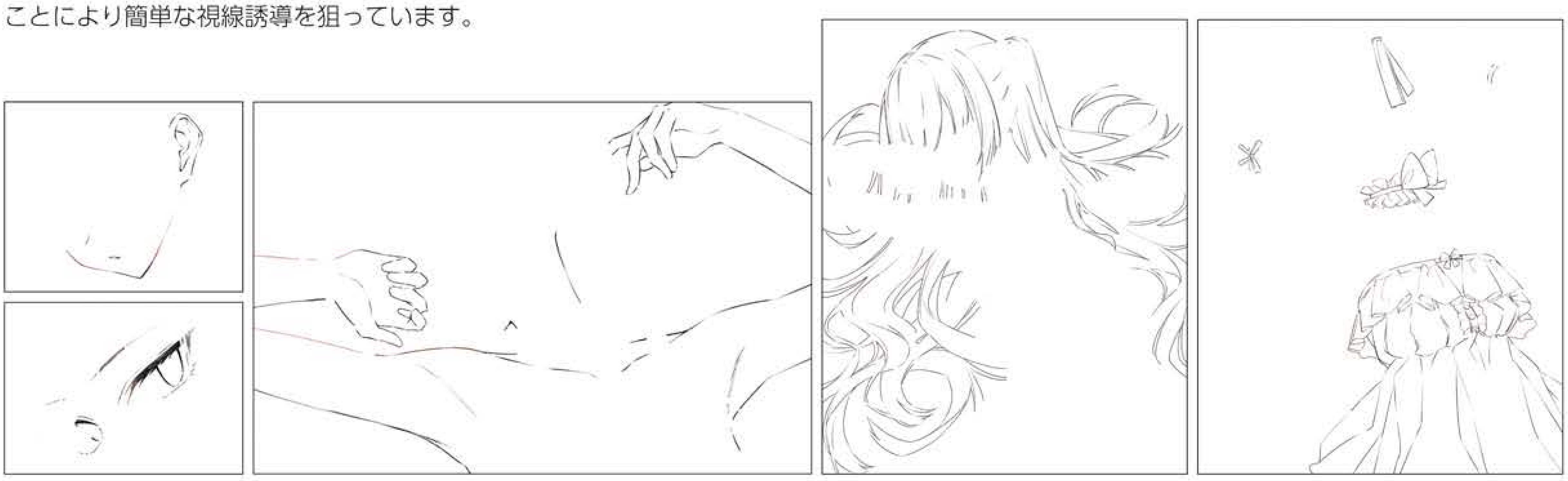
1 ラフを描く～線画を描く



今回のコンセプトとしては、さりげないフェティシズムを表現するために、オフショルダーのワンピースを着た儚げな印象の女の子を、モデルの写真のような構図にして表現しました。また、見せたい部分(今回で言えば脇周り)に光を当てることや、花を密集しない形で配置することにより簡単な視線誘導を狙っています。

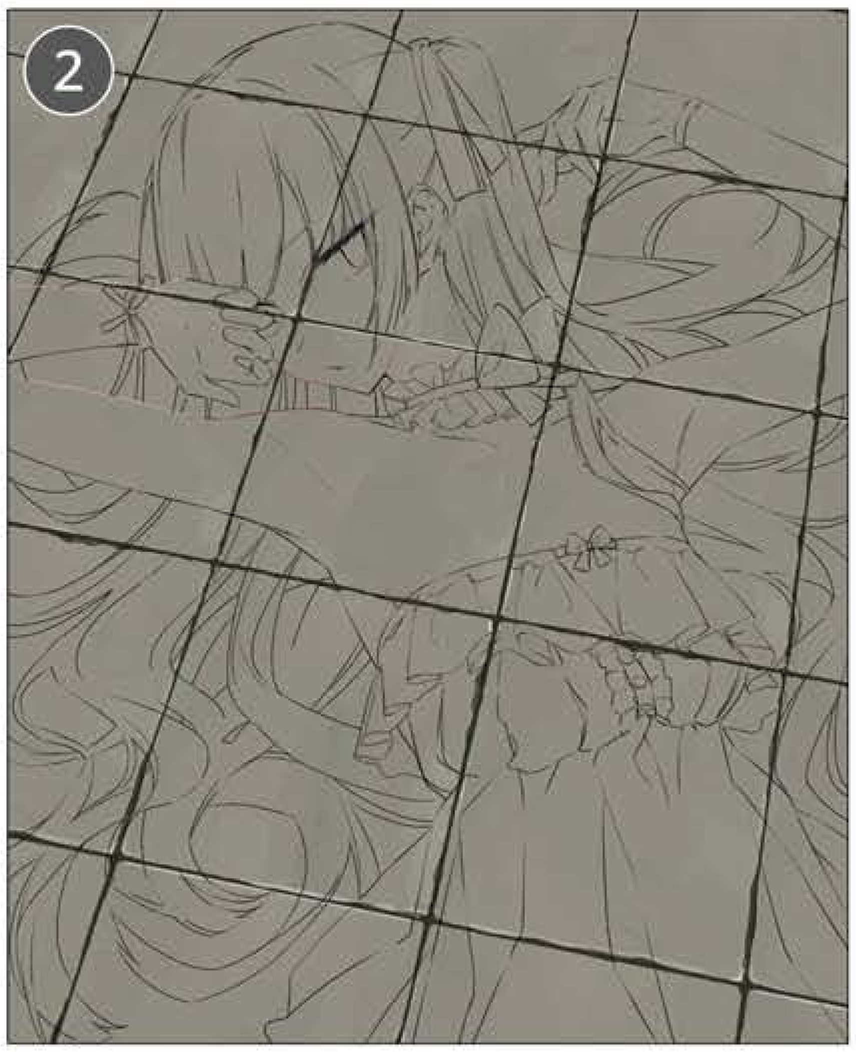


線画を描きます。線画は、細かくレイヤーを分けています。大きく5つに分けましたが、その中でもさらに右腕と左腕でレイヤーを分けるなど、細分化しています。線画はひとつのフォルダにまとめています。



2 下塗りをする〜背景を塗る













今回は主に光を描いていく方法で描写していくので、下塗り段階では明度の低い色を土台にしています。

❶
主にラフから変更したのは以下の箇所です。

- 肌をより綺麗に見せるために、床の色を補色の青色にしました。
- 床に広がる髪の柔らかい印象が出るように修正しました。
- 花の数や配置も全体の構成を見た上で調整しました。
- 床のパース感を修正しました。

❷
背景のタイルは素材を使っています。そのあと、明るさや色合いなどを調整しています。

❸
まず、光源の強さや印象を決めるために背景を描いていきます。冷たい印象の空間に温かみのある光を印象づけたいために、光の色を少し赤みの含んだ色に設定しました。

❹
光の強さを感じさせるために、光が直接当たっていないところに光の影響が出ていることを表現します。そのために左上の床部分にほんのり赤みのある光を少し描きます。

❺
床の質感や周りの空間を裏づけるために、周りの背景が反射したような描写を描いていきます。画面内でカメラから一番遠い場所なのでぼんやりとした印象をつけるために、不透明度の低いブラシで重ねるように描きました。

❻
光源に対しての人物の大まかなカゲを描いていきます。今回、全体の印象をあまり暗くしたくないので陰影もそこまで暗くは設定していないです。

3 肌を塗る

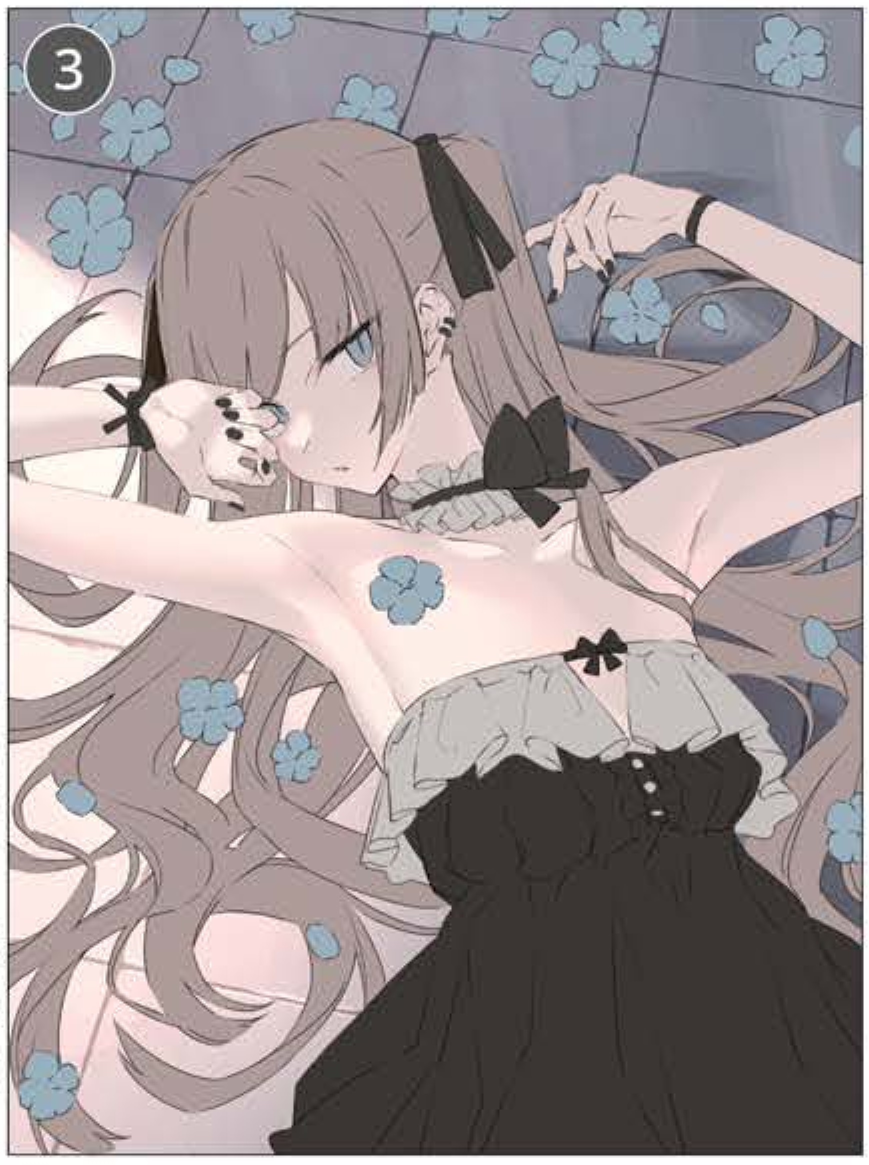
背景のあとは人物を塗っていきます。透明感を出すために、塗りこみすぎないように、かつ光とカゲがしっかりわかるように塗っていきます。



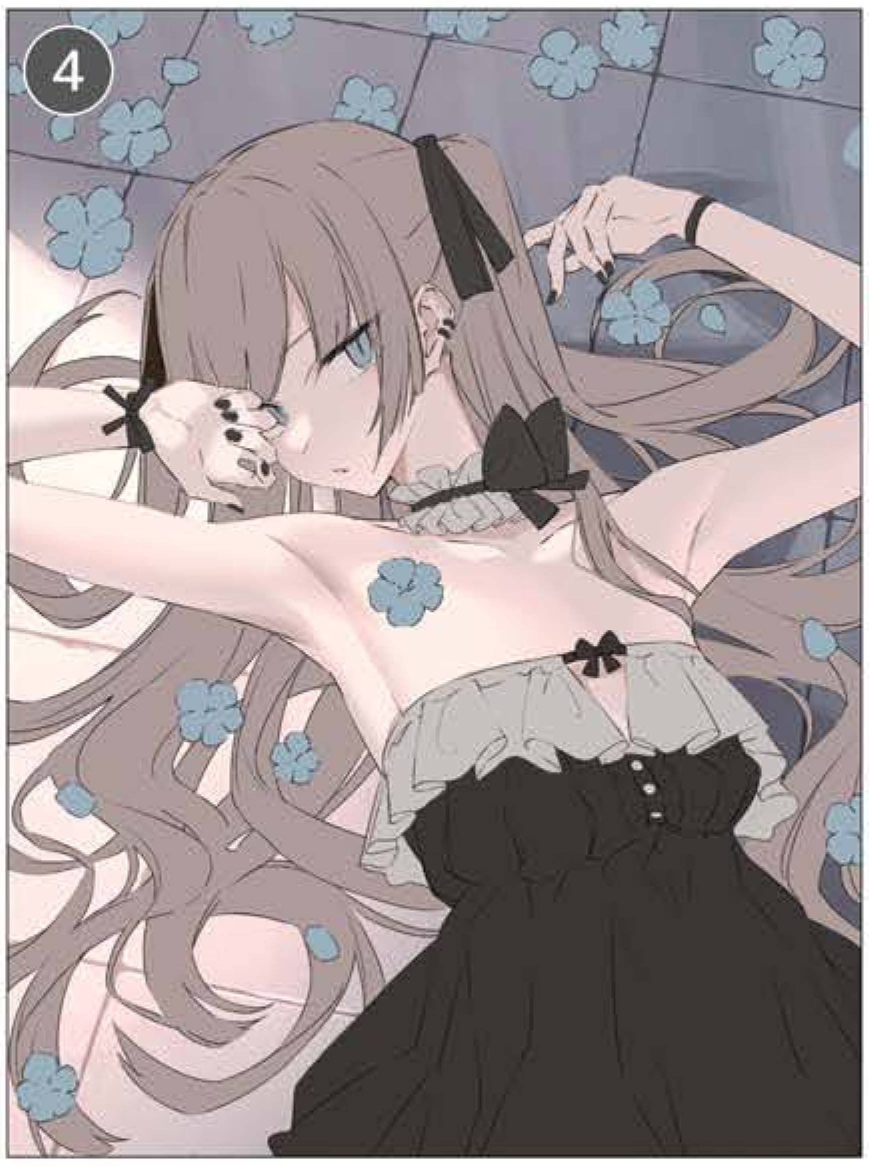
儚げで表情の少ない印象にしたいので、頬に赤みはつけず、目の周りに少し赤みを描きます。とくにこの赤みの彩度や濃さで顔の印象が変わってきてしまうので、慎重に色調補正で調整していきます。



光に当たっているところを描いていきます。肌の柔らかい印象をつけるため、光と下塗りの色の明度の差があまりできすぎないように、柔らかいブラシで気をつけて描いていきます。また、光の稜線の部分に赤みのある色をのせることで肌の温かみを出していきます。



反射光を柔らかいブラシで描いていきます。左脇部分の見えないところなどの空間を表現するために必要な工程です。また、肌と肌が近しい部分は赤みのある反射光になる気がするので、その点に気をつけながら色を選んでいきます。



肌に固いブラシで陰影を描いていきます。そのあとにぼかしツールで凹凸の緩やかな部分を柔らかくします。とくに脇部分の色は彩度の高い色を使用すると、いやらしい印象になってしまうので肌の色選びは気をつけています。



空気感や奥行きを出すために左腕に背景の色になじむような色をのせていきます。この際に、濃すぎる色を使用すると肌らしくなくなってしまうので、薄い色を少しずつ調整して塗っていきます。

4 目を塗る



黒目の中の瞳孔を描きます。猫目っぽく、細長い形にしています。



新規レイヤーを作り、通常モードで下部に光を入れます。



さらに新規レイヤーで、今度は上のほうから明るいグラデーションを入れます。明るくなりすぎないように注意です。



ハイライトを描き入れます。下のほうに、小さめに入れています。

5 髪を塗る



頭の球体感を出すために、髪をほんのり明るくします。不透明度の低いブラシで重ねるように描いていくことで、ディテール感を少し出しています。



髪の透明感を出すために、顔部分に近い毛先の色を、肌の色に近しい色でぼんやりと塗っていきます。この塗りが髪に対して影響が強すぎても、顔の周りがぼんやりしてしまうので、色調補正を使い細かく調節していきます。





3

髪の光の当たっているところを描いていきます。このときに髪のディテールも一緒に加えていきます。頭の光が当たっている稜線は髪の柔らかい印象をつけたいので、不透明度の低いブラシで重ねるように塗っています。ここでぼかしツールで稜線の処理を行うと、髪の束感が薄くなってしまうので、このような方法で描いています。

4

髪の質感を描いていきます。下塗りの色と明暗差が大きくなってしまうと、髪の柔らかさが失われてしまうので気をつけます。





5

髪の反射光を描いていきます。周りの背景に近い色で塗っていくことで、空間になじませることを狙っています。

6

人物の落ちカゲを描いていきます。



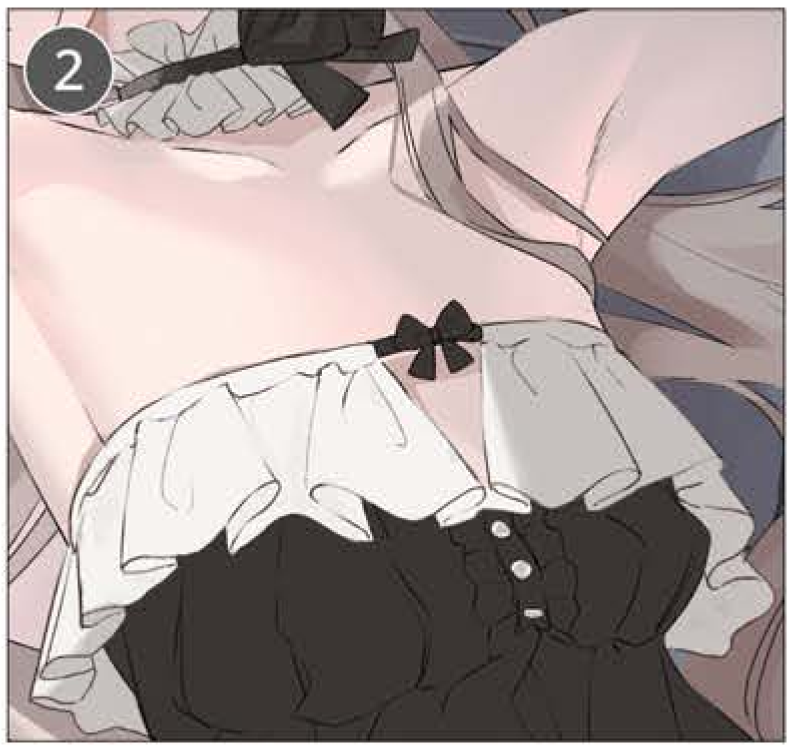
7

リボンを描いていきます。今回はあまり目立たせる部分ではないので、陰影の色は濃くしないようにしています。

6 服を塗る

服は濃い色を下塗りで置いて、光によって明るくなる箇所を明るめの色で入れていく、という塗り方をしています。下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作り、クリッピングして通常モードで塗っていきます。











服のフリル部分を描いていきます。柔らかい印象を失わないために、陰影と光の当たっている部分の明暗差が大きくならないように注意しています。

Check Point

ベースを濃い色で塗っておき、光が当たる箇所(凸部分)を明るく塗って立体感を出します。





服のワンピース部分を描いていきます。線画にとらわれすぎないよう、シワのランダム感を意識して光の当たっているところと反射光を描いていきます。



R 137
G 127
B 125

下地の色と光で明るくしたところの色です。黒い服ですが、光が当たっている箇所は焦げ茶のような色を使います。

7 花を塗る

花を描写していきます。少し荒いブラシでブラシの跡を残す形で描きました。今回の花はネモフィラをモチーフにしました。





❶
下塗りをします。花の線画は濃く描きすぎず、線と線の間に隙間なども作っていますので、バケツツールではなくそれぞれ手動で下塗りしました。

❷
新規レイヤーを作り、真ん中を塗ります。ランダム性を出すように、細かく塗りすぎないのがポイントです。





❸
❷のレイヤーにクリッピングして乗算モードでグラデーションを入れました。なので、真ん中部分が濃かったり明るかったり、花によって変わります。

❹
新規レイヤーを作り、スクリーンに変更して、少しだけ中央部に光を入れます。



それ以外の花も光の当たり具合によって、中央部の明るさを変えつつ塗っていきます。



カメラ位置との距離感を際立たせるために手前にぼかした花を配置します。この際に人物と少し重なる部分があるとより前後感がわかりやすくなるので気をつけます。

8 仕上げ・加工する


光源の稜線や光り方を少し調整し、光を強めます。


背景の空気感、奥行きや色味をもう少し増やすために、背景の奥部分に寒色を追加します。


光の当たっている箇所をもう少し明るくします。


全体的に少しぼんやりとした印象になってしまったので、コントラストと明るさの調整をします。

最後の加工として、色収差を用います。色収差というのは、線がずれたように見える加工のことです。



まずは、これまでのデータをすべて統合します。あとから修正が入るかもしれないので、色塗りレイヤーを複製して残しておくといいでしょう。
統合したイラストレイヤーを、合計３枚複製します。

2

複製したレイヤーのそれぞれの上に新規レイヤーを作り、乗算モードで R100、G100、B100 で塗りつぶしたあと、イラストレイヤーに結合します。これで、それぞれ赤、青、緑で塗りつぶされた３枚のイラストができました。







3

この３枚のうち、上２枚のレイヤーモードを、すべて「スクリーン」モードに変更します。(一番下のレイヤーは通常モードのままです)





緑と青のレイヤーを重ねた状態はこんな感じです。３枚合わせることでちゃんとした色のデータになります。



それぞれのレイヤーの位置をちょっとずらして、色ズレを作ります。これで色収差の完成です。



コガタイガ 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

最近は肩周りがフェチですね。コスチュームだと首周りの装飾品だったり、イヤーカフなどがとくに好きです。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

顔に近い肩周りの可動の仕方でキャラクターの表情が多様に変化するので、資料から魅力をうまくくみ取り、自分の絵柄に落とし込むようにしています。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

色の彩度や明度のちょっとした違いで印象が大きく変わってくるので、一度塗ったあとでも色調補正で細かく調整するようにしています。

Q 資料にしているものはありますか？

よくお世話になっているのは Pinterest です。Pinterest は自分の調べたい資料の関連する資料がたくさん見れることも良いのですが、自分が元々興味のないデザインの形やライティングなど、さまざまな刺激を貰えてとても助かっています。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

フィギュアメーカー『リューノス』さんの「ララ・サタリン・デビルーク　水着 Ver.」です。プラスチックでできているとは思わせない肌の質感表現や、衣服の締めつけでできる体の肉感、重力感が感じられる胸の造形など、リアリティと 2 次元的な理想をうまく組み合わせていてとてもフェチを感じられます。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

絵を上達する上で向上心や反省、ときには他人と比べることも必要だとは思いますが、絵を描くことを楽しむ初心の気持ちを忘れてはいけないと常々思います。

これからも初心を忘れずに上達していけたらなと思います。

イラストレーター情報

● コガタイガ

愛知県在住、イラストレーターのコガタイガです。

Twitter：https://twitter.com/koga_taiga
pixiv：https://www.pixiv.net/users/45043169









第6章

テーマ

お尻

イラストレーター

七剣なな

Illustrator

七剣なな ✕「お尻」

Theme

イラストのタイトル
『バニーの休憩』

イラスト総作業時間
約 15 ～ 20 時間

普段使用しているペイントソフト
CLIP STUDIO PAINT

1 ラフを描く～線画を描く

下から見たお尻が第一で、脇なども盛りこめたらと思いながら構図を切りました。最近は引きの構図で描くことが多いですが、この頃はダイナミックに魅せたい部分を大きく描いていますね。表情からどういった「休憩」なのかはご想像にお任せします。



お尻がメインということで、お尻を突き出したようなポーズかつ、シルエットのためのエッジライトなどが入るよう光源をラフの段階で設定します。
光源や背景をどのようにするかはラフの段階で詰めておくと仕上げまでの時間が短くなると思います。
この段階では完成版とは服装などが違いますね。

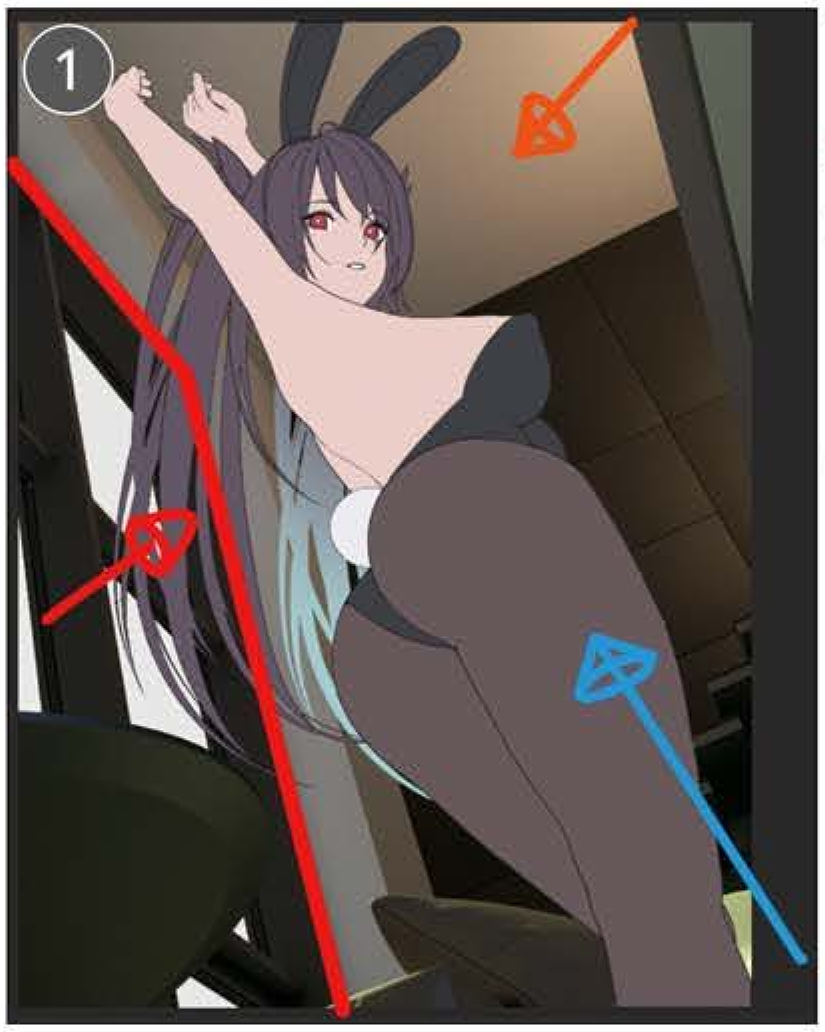


パーツを塗り分け、彩度を0にして背景との明度バランスを整えたりして、ベースの色を調整したりします。
塗りこんでいく上で明度が変わっていったりしますが、最終的には相対的にこのバランスになるよう意識します。



今回は下からで見えない部分が多いため、あとから線画を動かしたりして調整する場合があるので、手前に来るものから順に線画を別々に描いています。
結果的にあまり意味のない部分ではありましたが、動かすかもしれない線画は分けておいたほうがあとで楽になる場合もあります。

2 お尻を塗る



下塗りが終わった状態です。
まずはじめに、できればキャラに当たる光を3点程度用意したほうが、のちに空気感やリアリティが出てくると思います。
今回は背景を3Dで大体決めてしまっていますが、0から背景を描く場合も先に背景を描いて光の方向を決めてからキャラ塗りをするとまとまりやすいです(のちほどバランスを見て加筆します)。
この絵ではメインの光を窓枠(赤線)、サブのライトを上と下から2点、当てています。

また、構図を作成する上で、今回は全体の雰囲気とお尻を目立たせるということで少し引き気味ですが、基本的にお尻をメインで描くのであれば、ローアングルでお尻を大きく見えるように構図を作ると惹きつけられると思います。

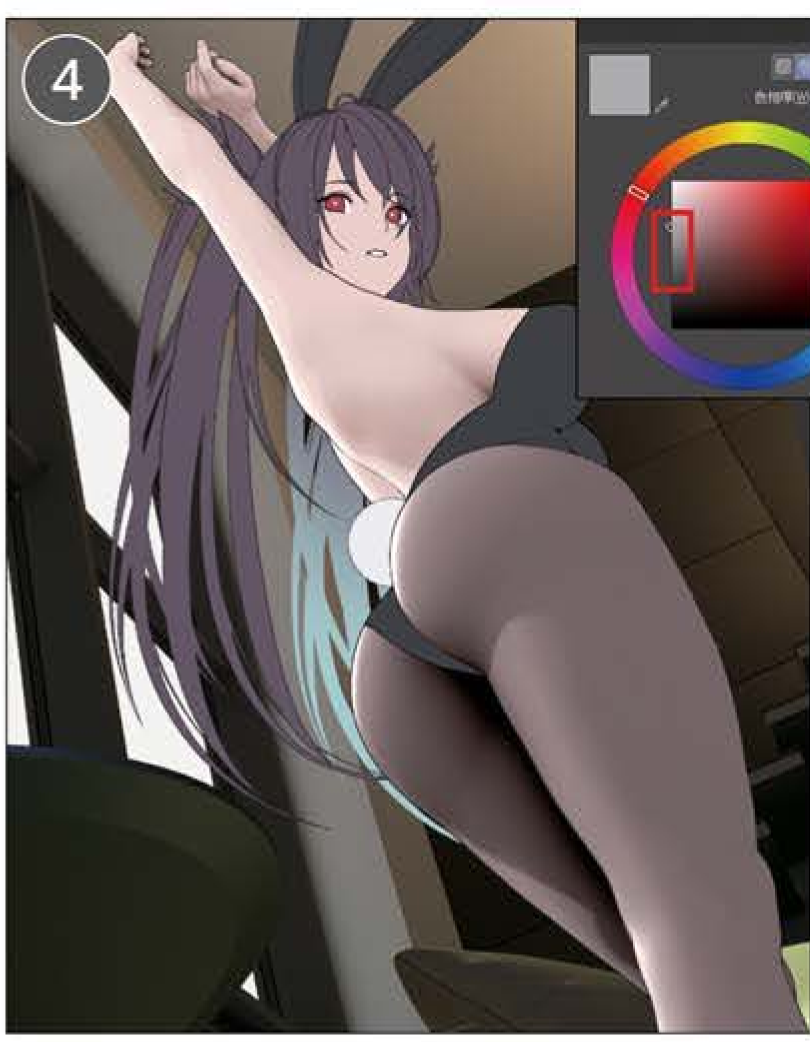
レイヤー構成的には画面構成上手前に来るものからフォルダーに入れてマスクしています。



ひとまず雰囲気を掴むために、胴体とお尻部分に外からのライトを当てます。
レイヤーモードは覆い焼き(発光)レイヤーでグレー系の色でハイライトを当てています。
加算(発光)レイヤーは色飛びしやすいので、覆い焼き(発光)を使用しています。
一番明るい部分を決めておくとそれを基準に塗ることができるので、目立たせたいところにハイライトを置いていきます。



オクルージョンシャドウ、つまり物と物の境界の光が入らない部分を塗ります。
コントラストの差がある部分に目がいくのと、パーツごとの境界として、下半身にはしっかり入れます。
ディテールの塗りで一番のポイントがこのオクルージョンシャドウだと思っているので、ここをしっかり入れると立体感が出てきます。
とくにお尻などはどこのアングルやライトからでもほぼ必ず溝ができるので、資料などを用意して観察してみましょう。





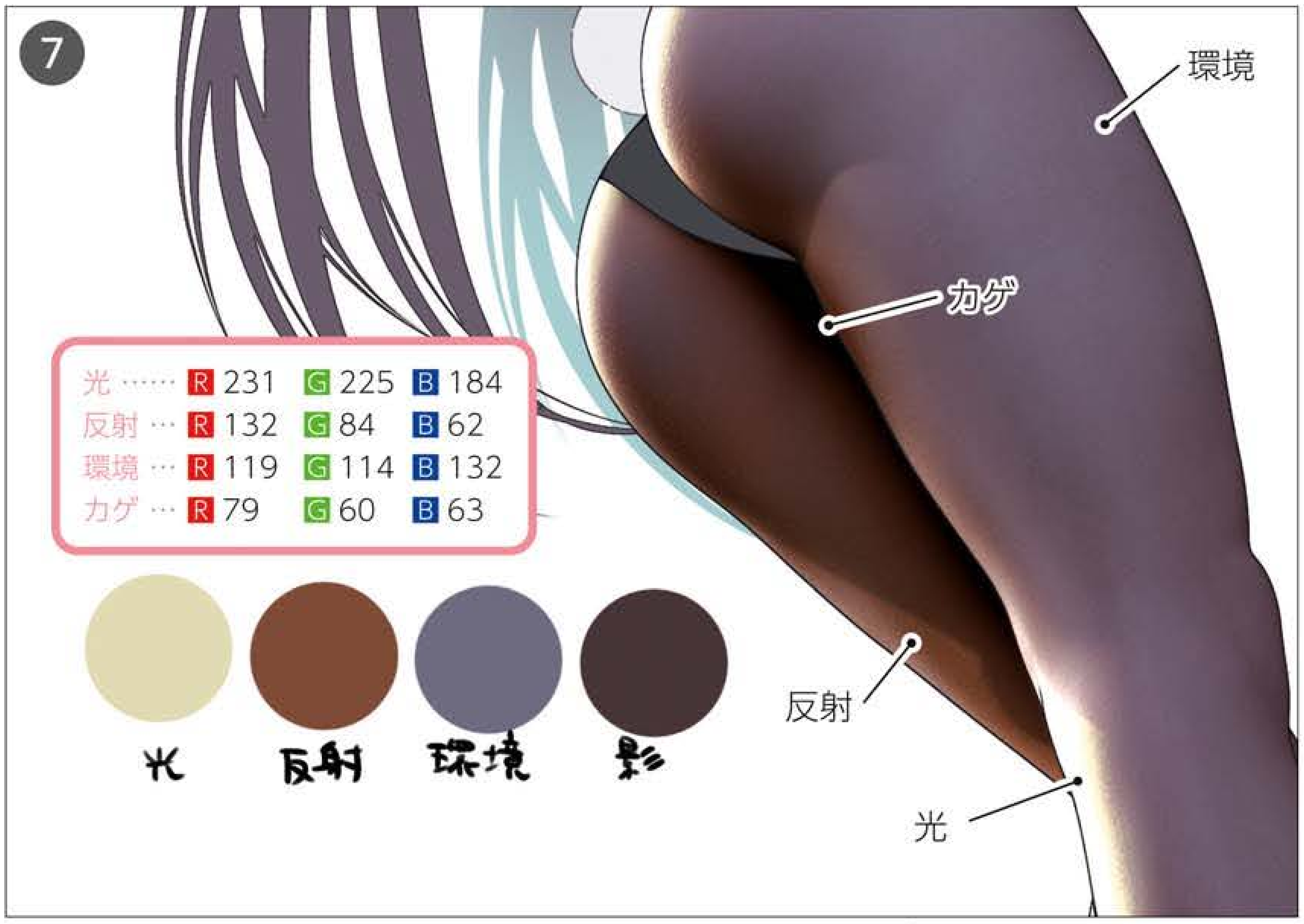
ソフトライトで大まかに光やカゲの輪郭をとります。
使っている色は赤い四角で囲ったあたりの中間のグレーを使っています。
ここまで大体グレー系の色でカゲなどを重ねていますが、色はあとからいくらでものせることができるので、わかりやすさ重視で明度差でカゲをつけていきます。
使っているペンはCLIP STUDIO PAINTにデフォルトである塗りなじませや、ASSETSで「やわ肌ブラシ」と検索すれば出てくるやわ肌ブラシなどを使います。



❹のアップ画像です。
大体雰囲気がつかめてきたので下半身から塗ります。
僕は顔などを描くのが苦手なので、得意な下半身から塗っていきます。



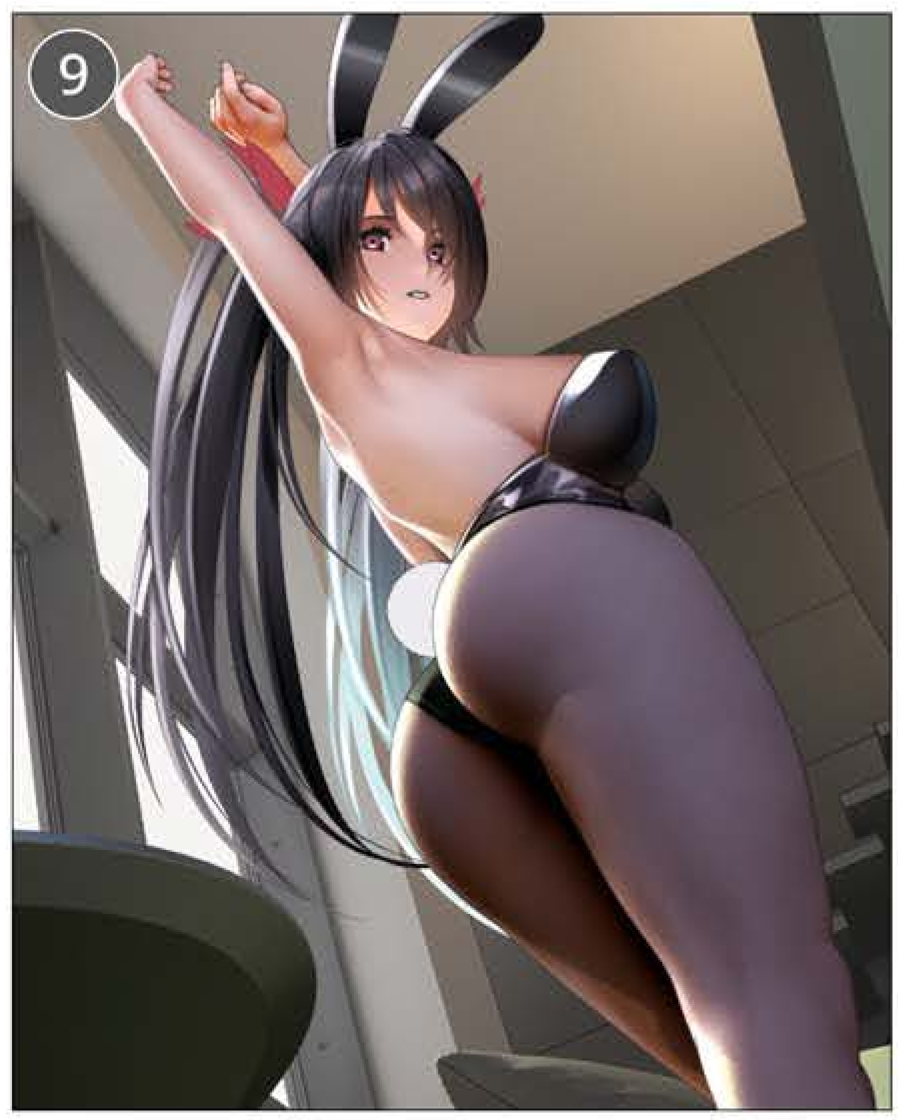
下半身を塗るために線画から選択範囲をとって分けます。
選択範囲をとっておくのは、パーツのふちなどを塗る際、エアブラシなどの柔らかいペンを大きいサイズで使いたいときにレイヤーを分けたりするのが面倒なためです。
選択範囲をとっておくと、レイヤーサムネイルを Ctrl+ 左クリックでいつでも呼び出すことができます。



先ほどとった選択範囲を利用し、ペンは紹介したペンに加えてエアブラシなどを使って、レイヤーモードオーバーレイで色をつけていきながら塗りこみます。
基本的に筋肉の凹凸などを意識してふんわりと塗っていきます。
パーリンノイズなども加えておくと、タイツのリアル感が増すのでおすすめです。
ただ、のちほど、この段階でつけた色を参考にまた加筆していくので、ここではそこまで凹凸をくっきり入れません。
また、尻の部分はあまりくっきりとした陰影は入れず、ハイライトなどでエッジ感を出していったほうがかたく見えず、肉感が出ます。



ほかの肌も同様に凹凸を意識しながら、ふんわりと滑らかさを意識して塗っていきます（顔と腕の塗りについては後述します）。
腕の上のほうなどはあまり目のいかない部分にしていくので塗り込みません。
基本的に見せたい部分をしっかり塗り込みつつ、全体のバランスをとっていったほうがいいです。
後半で反射光やハイライトを調整していきます。



大まかにカゲ入れなどを行ったところです。
ここまでやって、若干肌の色味がよくなかったり、全体的な色味が少ないですが、ここから空気感の演出や色味をさらに加えていきます。
先も書いたとおり、カゲ色などは最後に感覚的に調整していくことが多いです。



窓枠からの光を強調します。
室内のふちの部分に平行になるように平行線定規などを使って大まかに入れておきます。

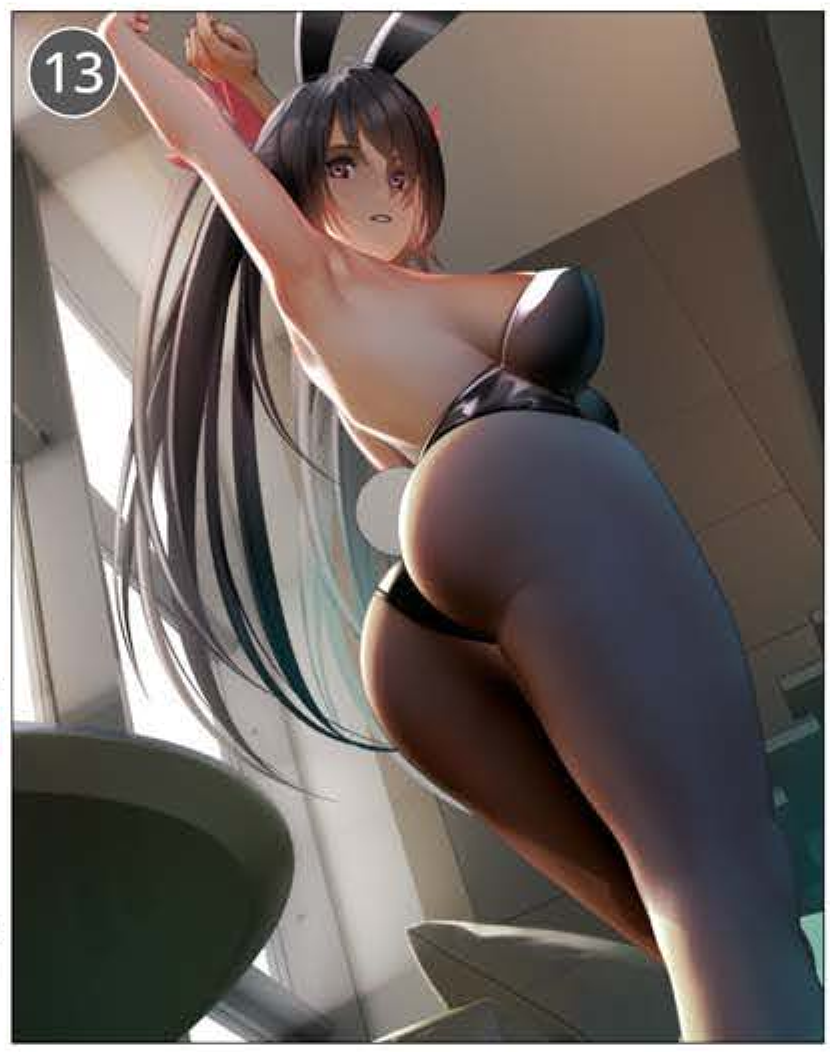


次に色相彩度レイヤーで彩度を「-100」の物を一番上において、キャラと背景のなじみ具合を確認します。
薄暗い部屋に光が差し込んでいるのを想定しているため、これではキャラがあまりうまくマッチしていないので、調整します。



キャラクターのレイヤーより上にレイヤーモードハードライトでレイヤーを作成します。
キャラクター全体のレイヤーマスクをとって、大体同じくらいの暗さかな……と感じるグレー系の色で塗りつぶします。
乗算でもよいのですが、グレーの色が強く乗りすぎるので、ハードライトで乗せています。
大体いい具合になったら、ハードライトレイヤーを各部位に個別にのせていきます。

キャラクターレイヤーの上にレイヤーモードオーバーレイや覆い焼き（発光）モードで色味を足していきます。
基本的に光に沿ってオレンジ系の暖色や、反射光などを加えていきます。
反射光はやや強く入れたほうが、物と物の境界がわかりやすくなったり、リアリティが出やすくなるのでおすすめです。





最終的な仕上げとしてブルーム（光が拡散しているようなもの）をつけます。
大体空気感があると言われるイラスト上はブルームがかかっています。
光の当たっている部分の周りにエアブラシなどで似た色をふんわりとつけていきます。
これを入れることにより、背景となじんだり、キャラクターの暗さが緩和されます。

メインはキャラクターなので、背景レイヤーを統合してガウスぼかし 30px でぼかします。
あとで修正するかもしれないので、必ず複製したレイヤーをぼかしてください。





タイツに情報量を加えたいので、ASSETS から DL してきた「新タイツペン」を使います。
新規レイヤーを作成し、直線でペンを引きます。

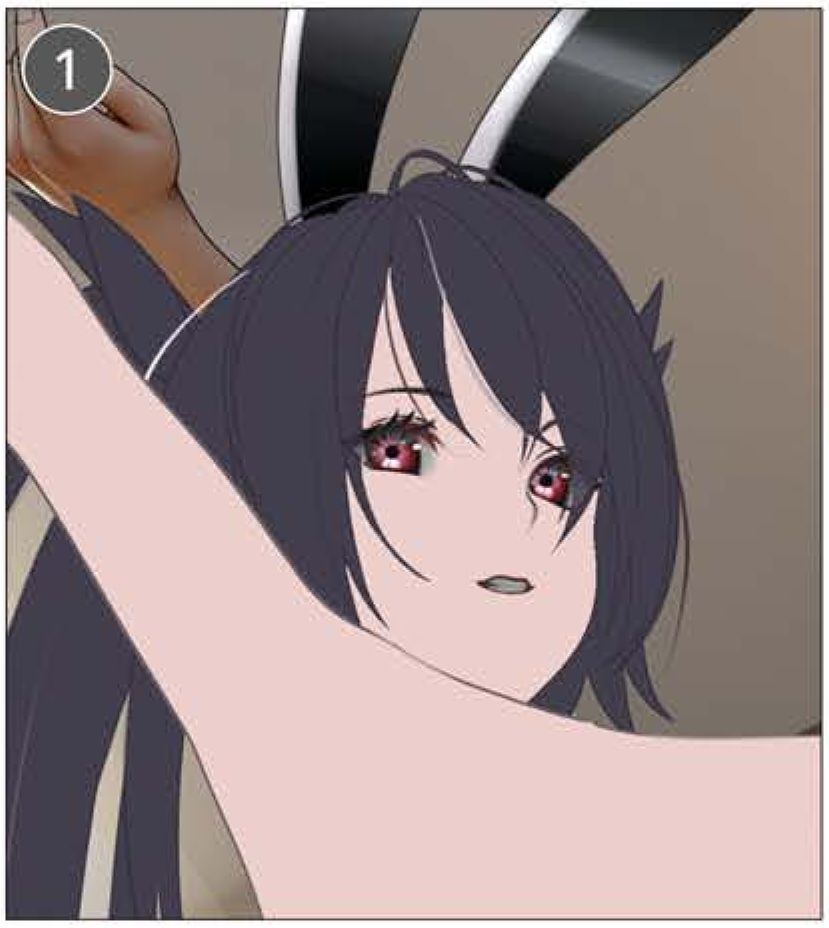


そのあとは形にフィットするようにメッシュ変形し、タイツのレイヤーにクリッピングします。
また、若干くどくなりがちだったので、レイヤーマスクにて薄くエアブラシで消しています。
ハイライトも目立たなくなりがちだったので、少し加筆しています。



最後に空気中の塵を、光が来ている方向から散りばめると室内感が増すと感じます。強い光が当たる室内だといつも描いています。
また、今回は逆光を採用しましたが、逆光のときの肌は光が直接当たっている部分や、光が当たっている部分の反射で肌のふち部分は透き通るようになるので、ふちはやや強めに明度や彩度を強くしました。
あとは色味が多くなる部分が下半身に集中するように、環境的に下から違う光を当てる工夫などをしました。

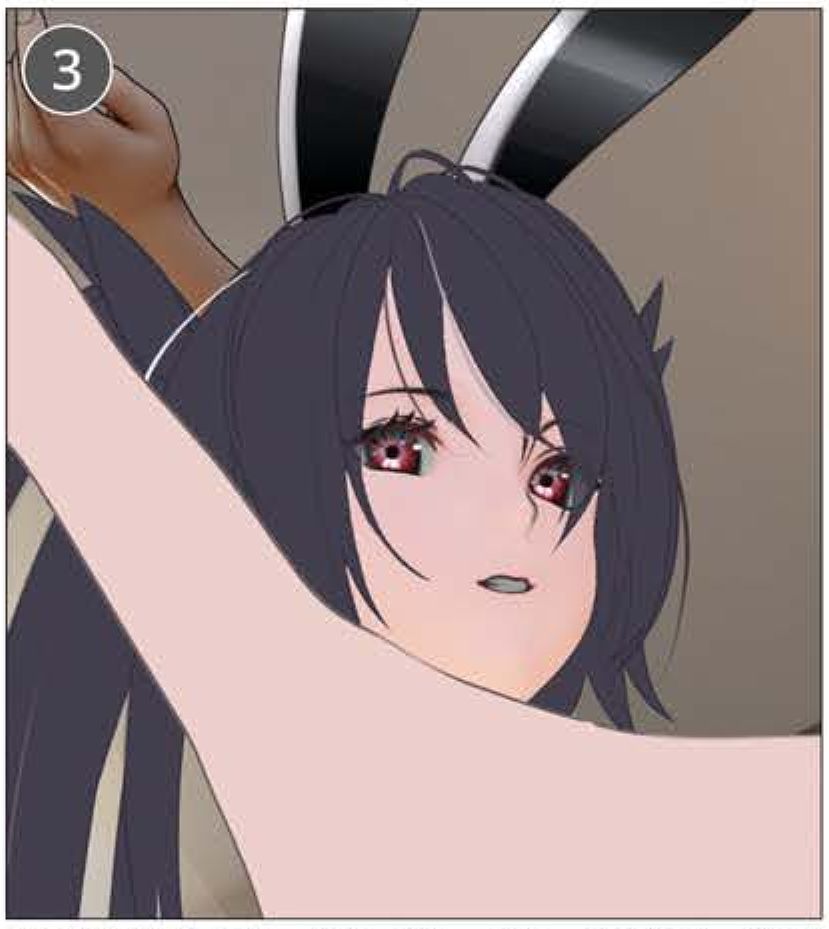
3 肌を塗る



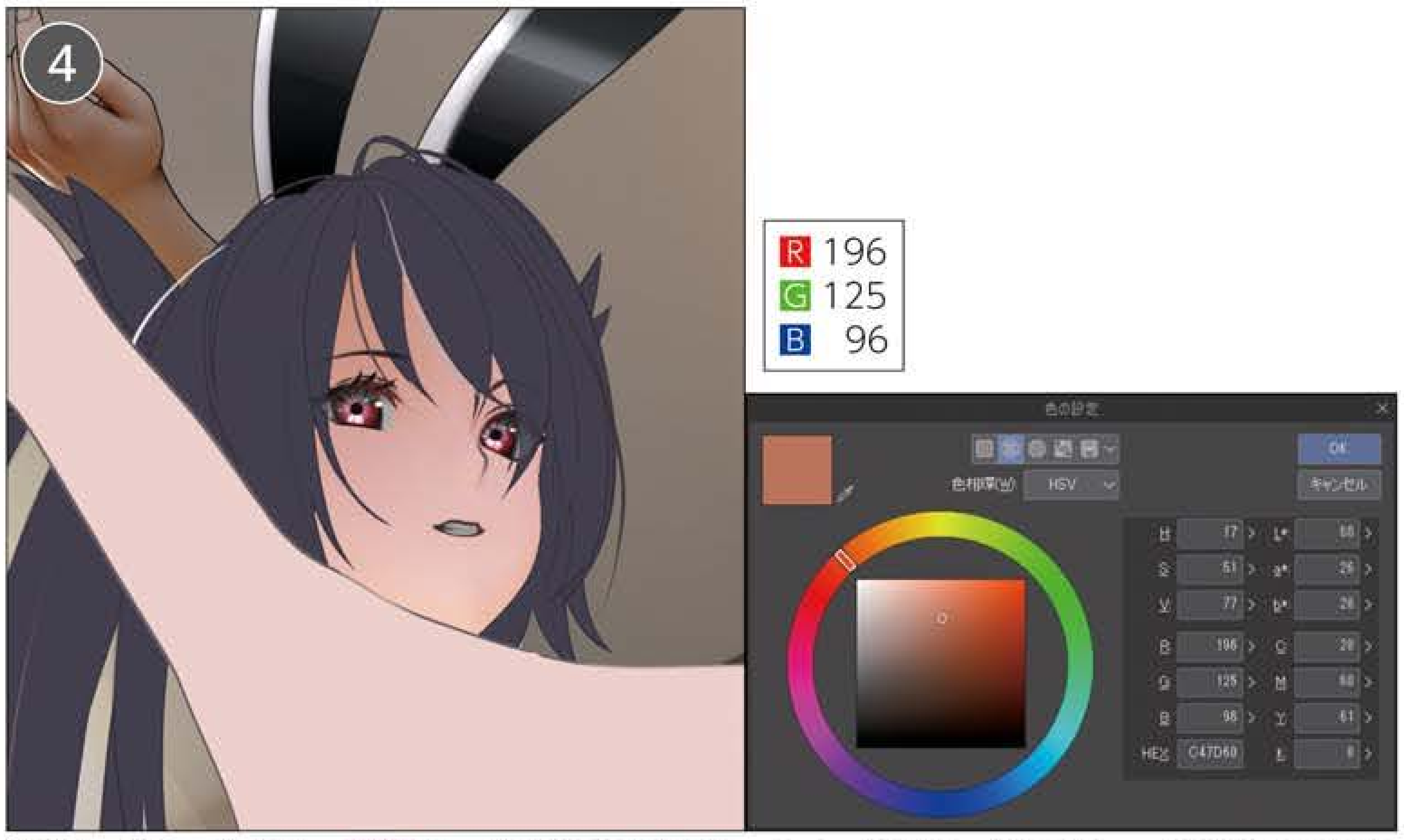
下塗りのベースレイヤーの状態です。



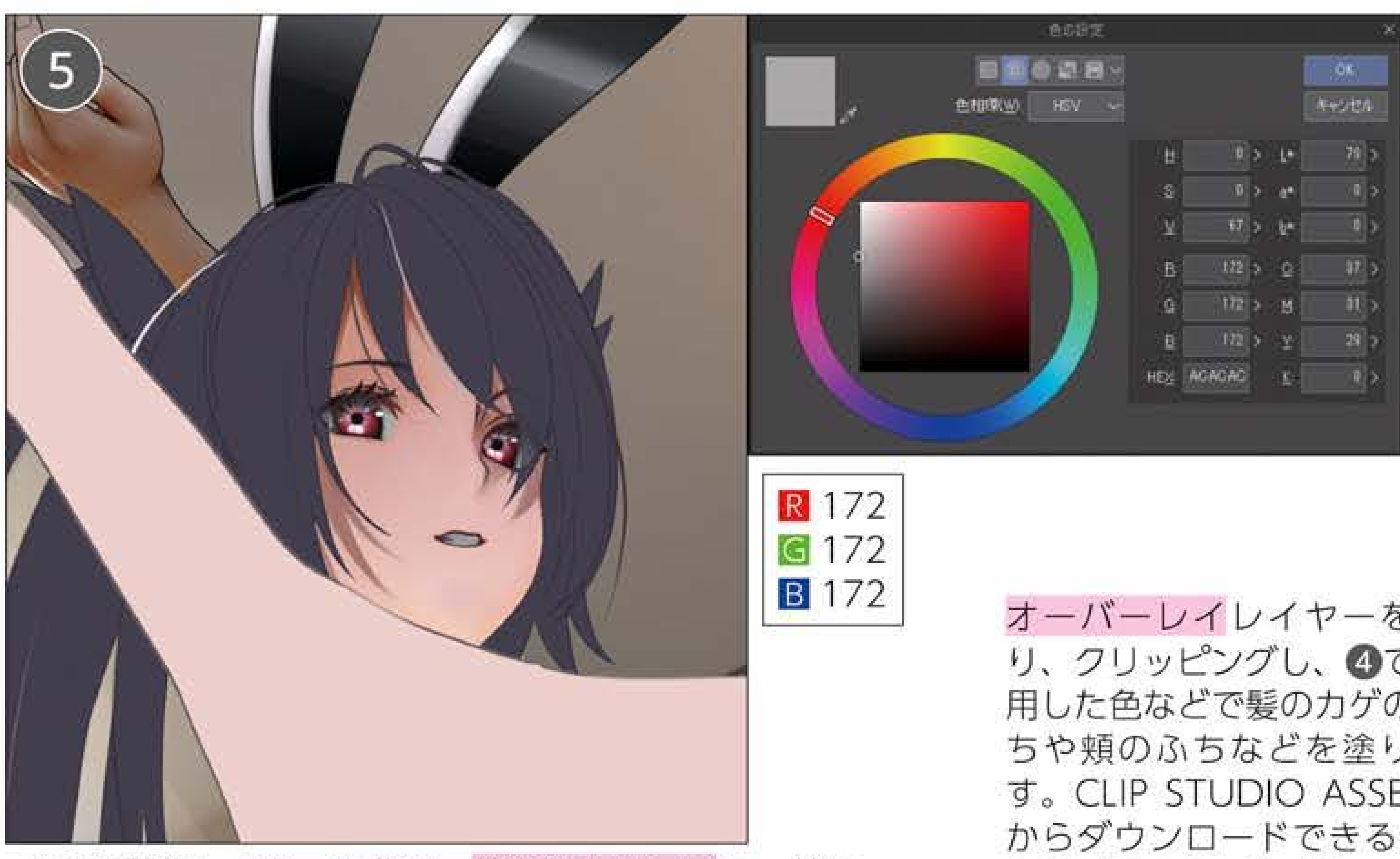
新規レイヤーを作り、オーバーレイに変更、下塗りレイヤーにクリッピングして、茶色系の色でカゲができる方向へ塗ります。この時点のカゲは大まかに入れています。



再度同様にクリッピングレイヤーを作り、先ほどより凹凸を意識しつつ、今回もくどくならないように注意しながら塗ります。



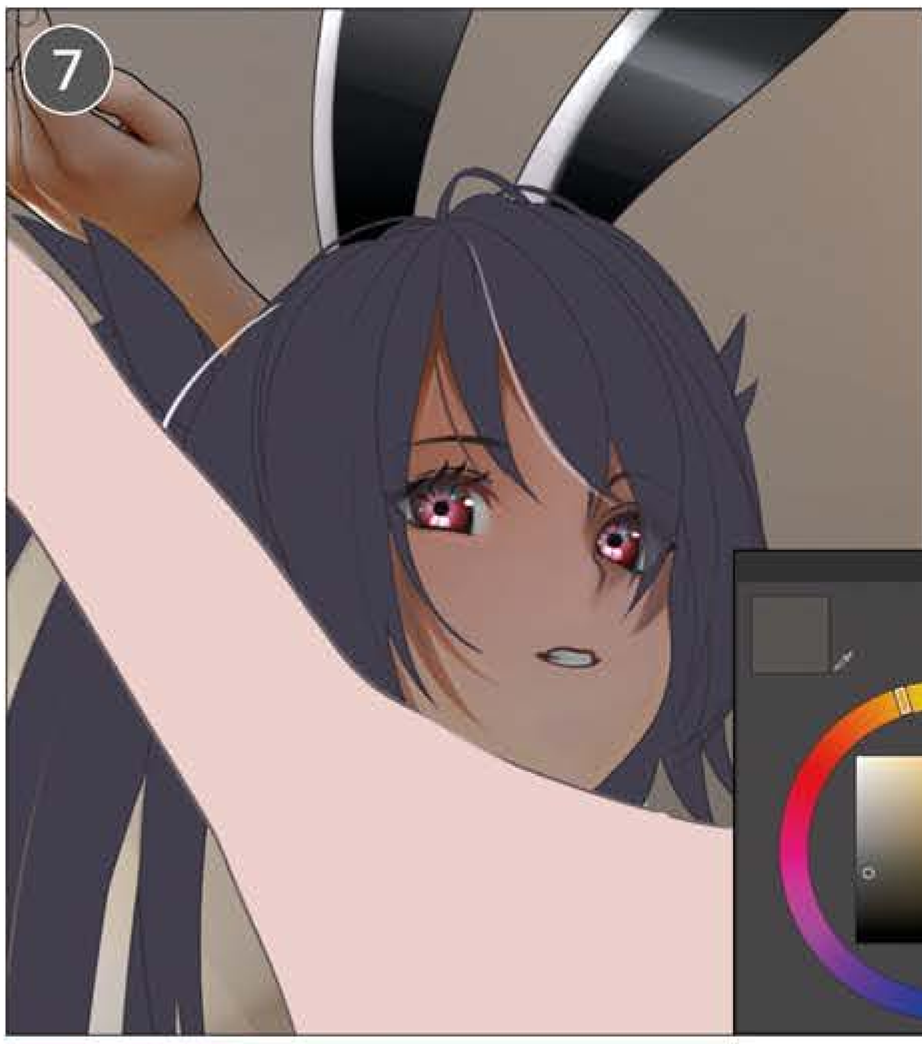
新規レイヤーを作り、通常モードのままで下のレイヤーにクリッピングし、顔のおでこあたりを「エアブラシ(B)」などで軽くグラデーションを入れます。

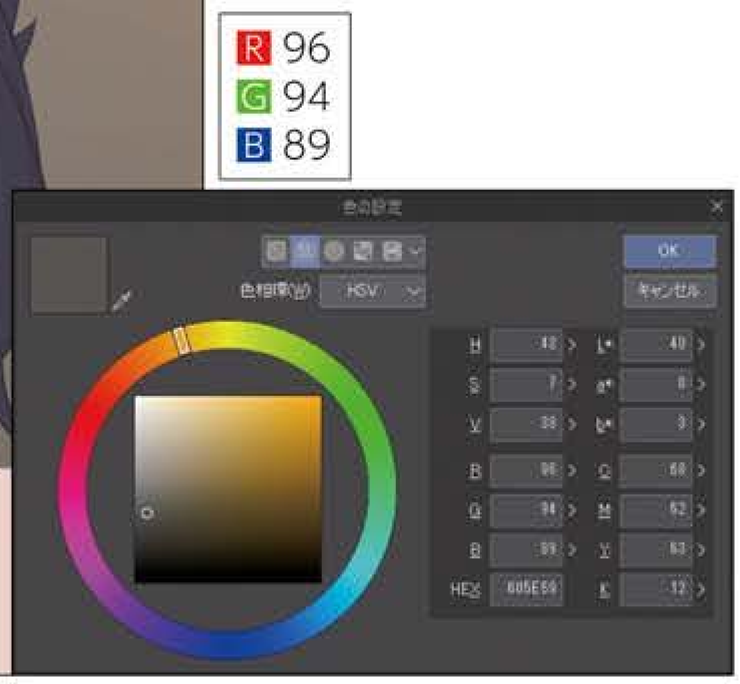


さらに新規レイヤーを作り、焼き込みリニアモードに変更してクリッピングして、髪の落ちカゲを塗ります。

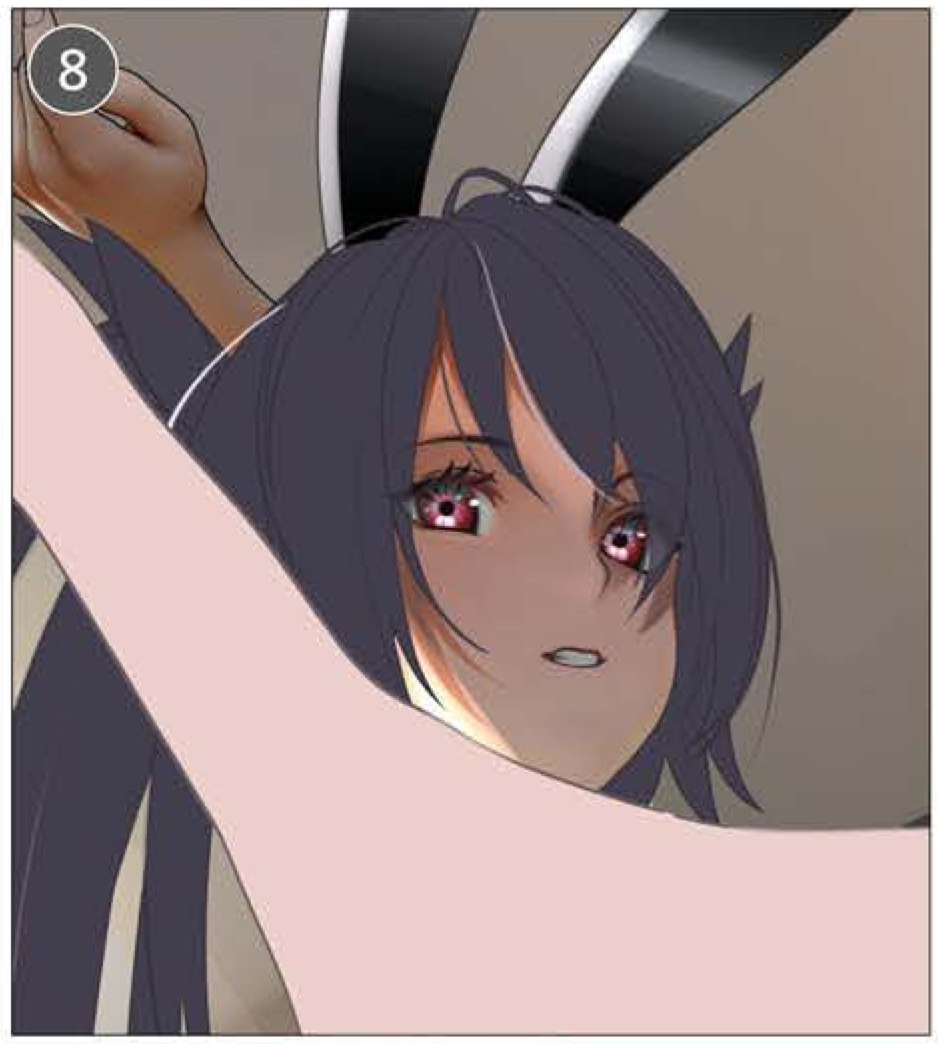
オーバーレイレイヤーを作り、クリッピングし、❹で使用した色などで髪のカゲのふちや頬のふちなどを塗ります。CLIP STUDIO ASSETSからダウンロードできる「やわ肌ブラシ」などで塗っています。



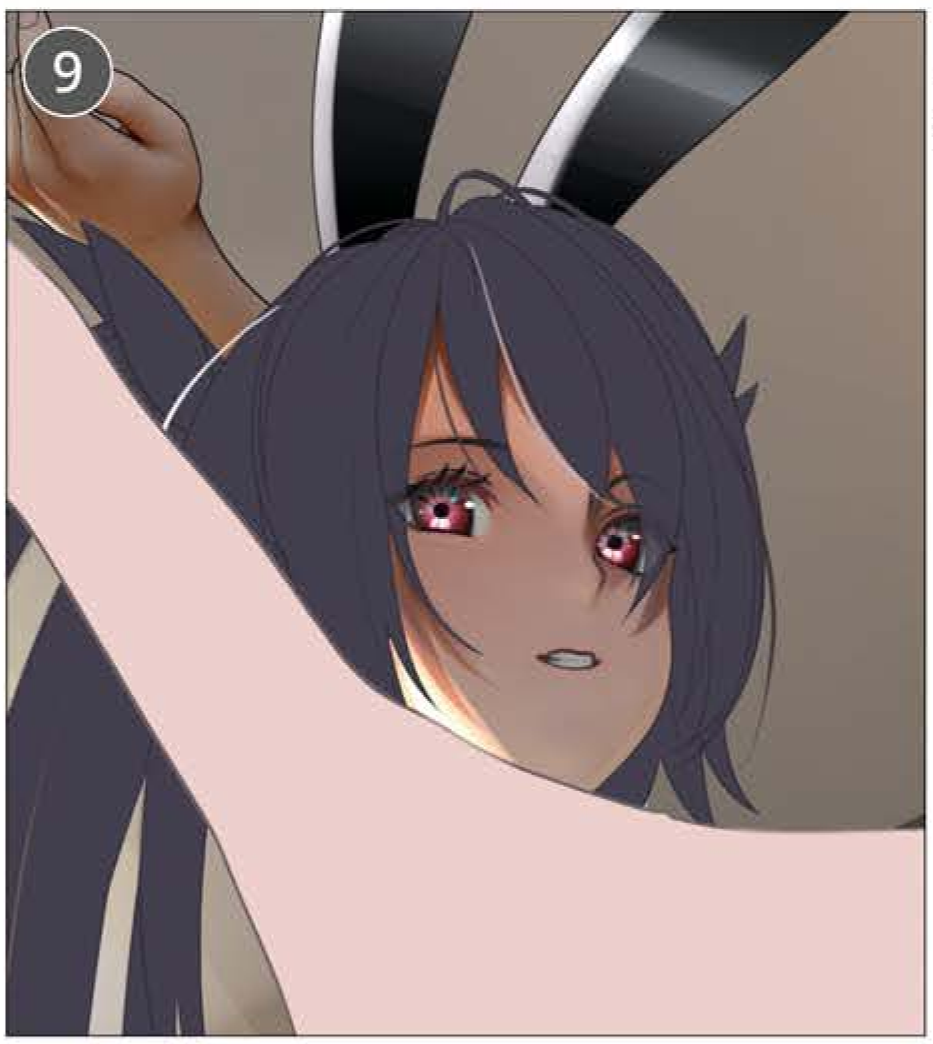




ハードライトレイヤーを作り、下のレイヤーにクリッピングし、背景との明度を合わせながらグレー系の色で塗りつぶします。
今回はこの色を使いました。



レイヤーモード覆い焼きカラーでクリッピングレイヤーを作成し、強く光が当たるであろう頬と、立体感を出すためにおでこから鼻筋あたりを明るくします。



「通常」のクリッピングレイヤーを作り、髪の付け根部分のカゲを少し強くします。



❾の作業の一環で、レイヤーモードハードライトでクリッピングレイヤーを作成し、さらにうっすらとカゲをおでこあたりにのせます。
ハードライトでのカゲは下の色味を壊さないようにカゲを入れられるのでおすすめです。

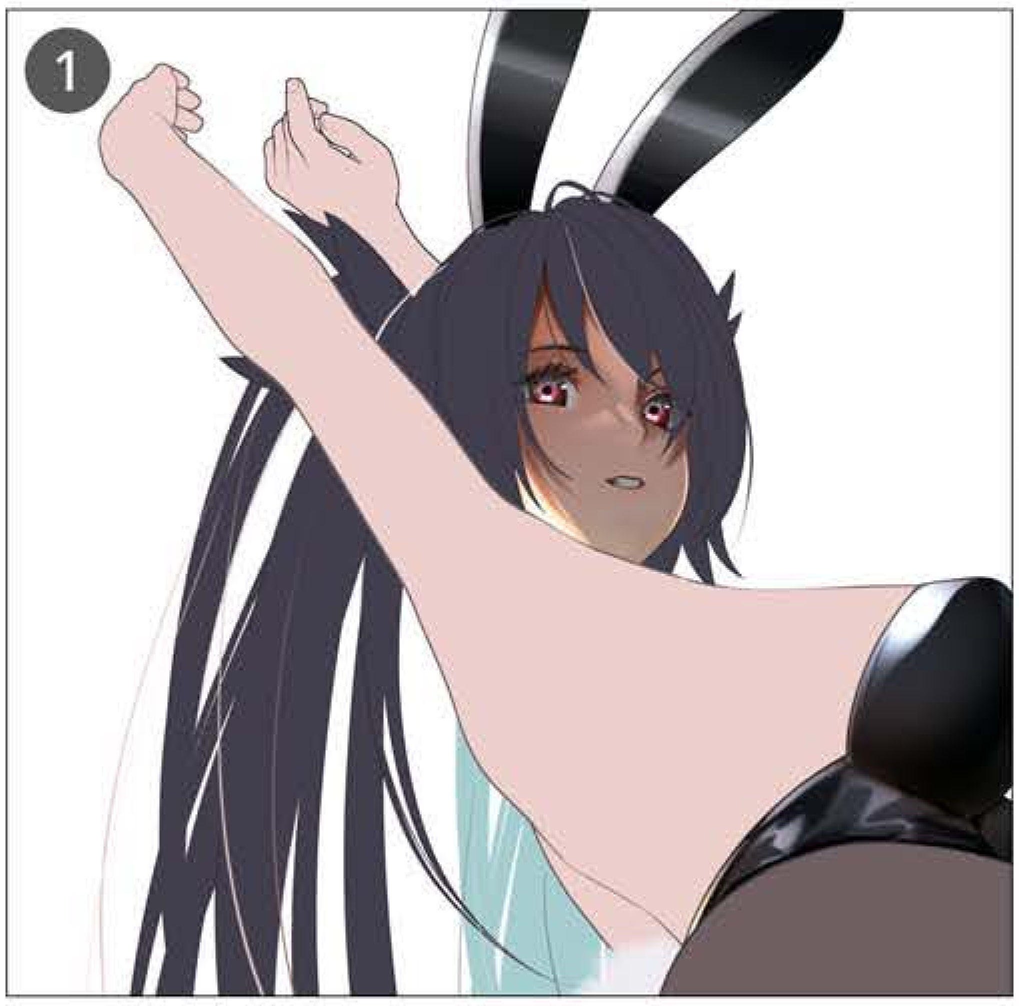


覆い焼きレイヤーを作りクリッピングし、鼻付近に光を入れます。
実際には強い逆光のため、入らない光ですが、顔周りの情報量を上げるため、あえて入れています。今回は主張しすぎないようにレイヤーの不透明度を47%まで下げました。



最後に新たに覆い焼きレイヤーを作り、光が当たる頬とは反対側の頬に反射光のようなものを当てます。
事前にオーバーレイにて入れているのでなくても良かったのですが、顔周りの境界ということで入れています。

4 腕を塗る



下塗りの状態です。



新規レイヤーを作り、焼き込みリニアモードにして、下塗りレイヤーにクリッピングします。薄いグレー系の色でカゲができそうな部分を軽く塗ります。



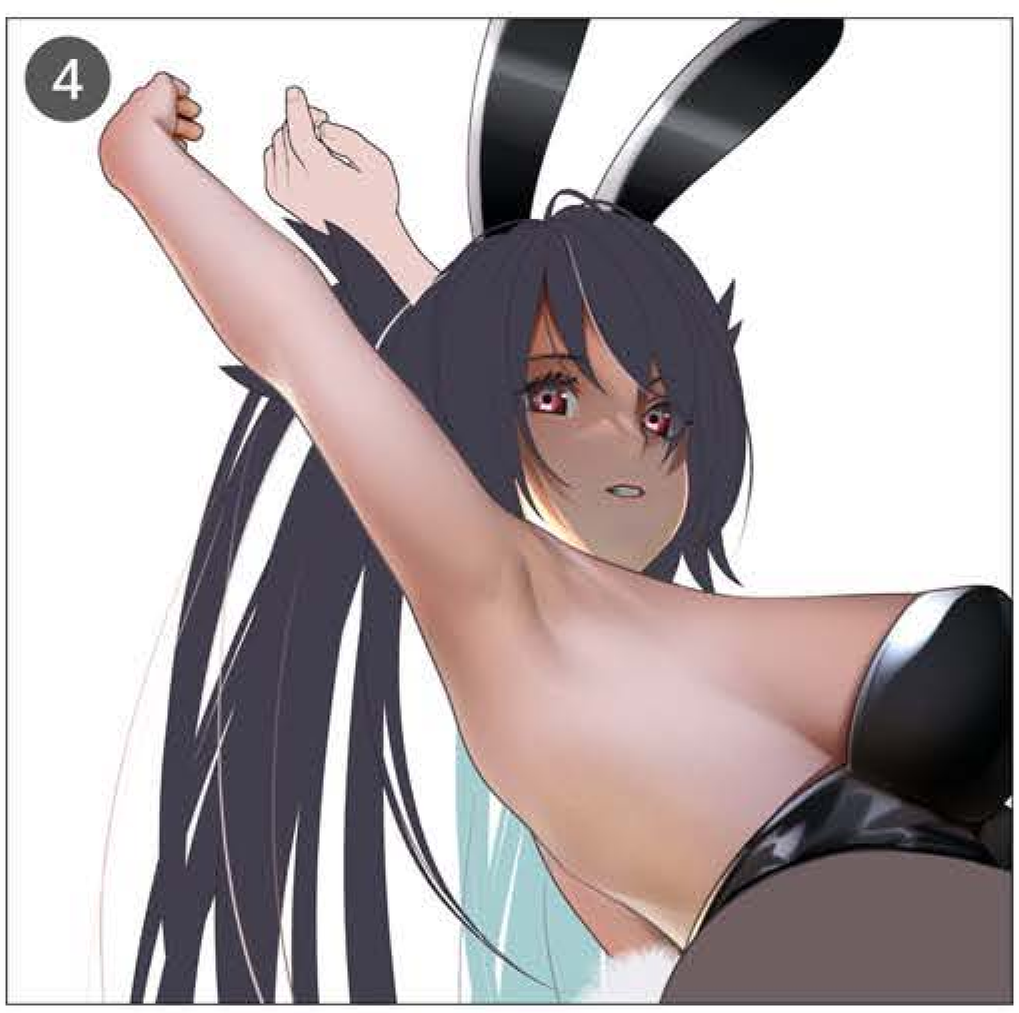


R 138
G 132
B 147



R 158
G 122
B 79

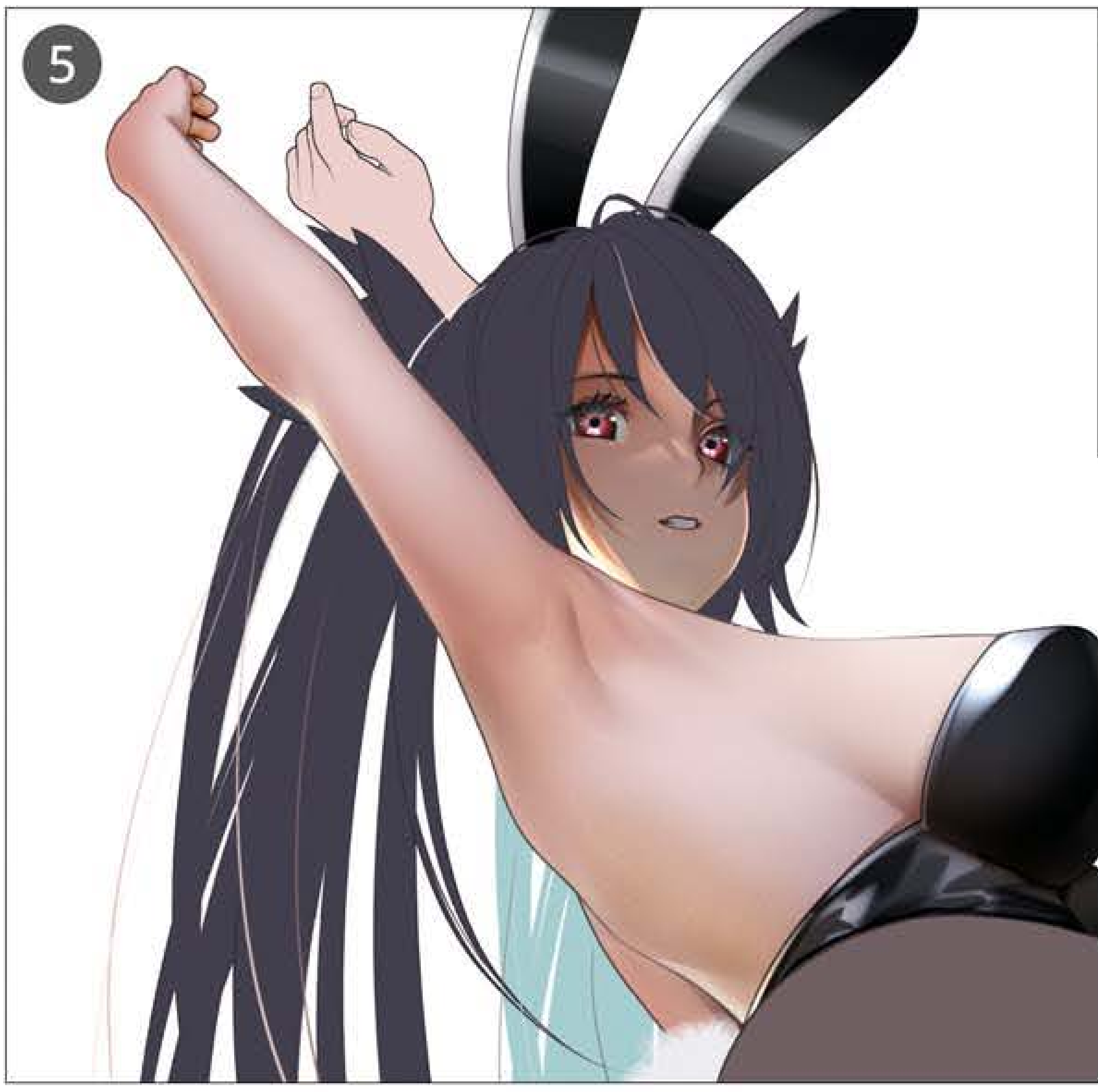
さらに新規レイヤーを作り、オーバーレイモードにして下塗りレイヤーにクリッピングし、光が当たらない側を寒色で、光の当たる側を暖色で塗ります。

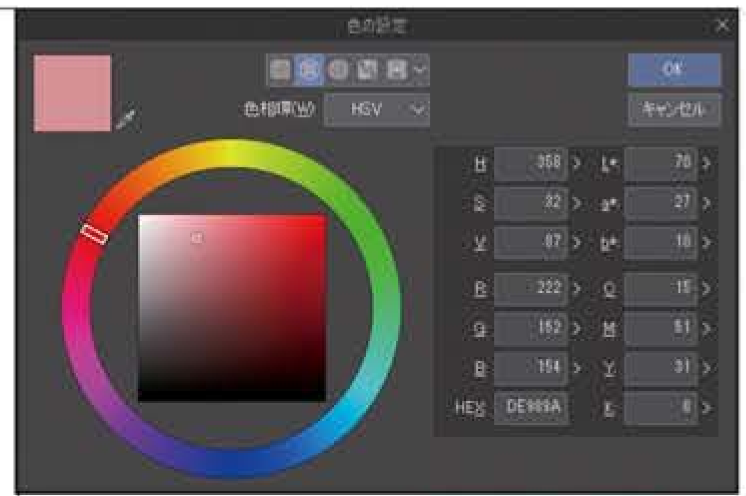




R 80
G 38
B 33

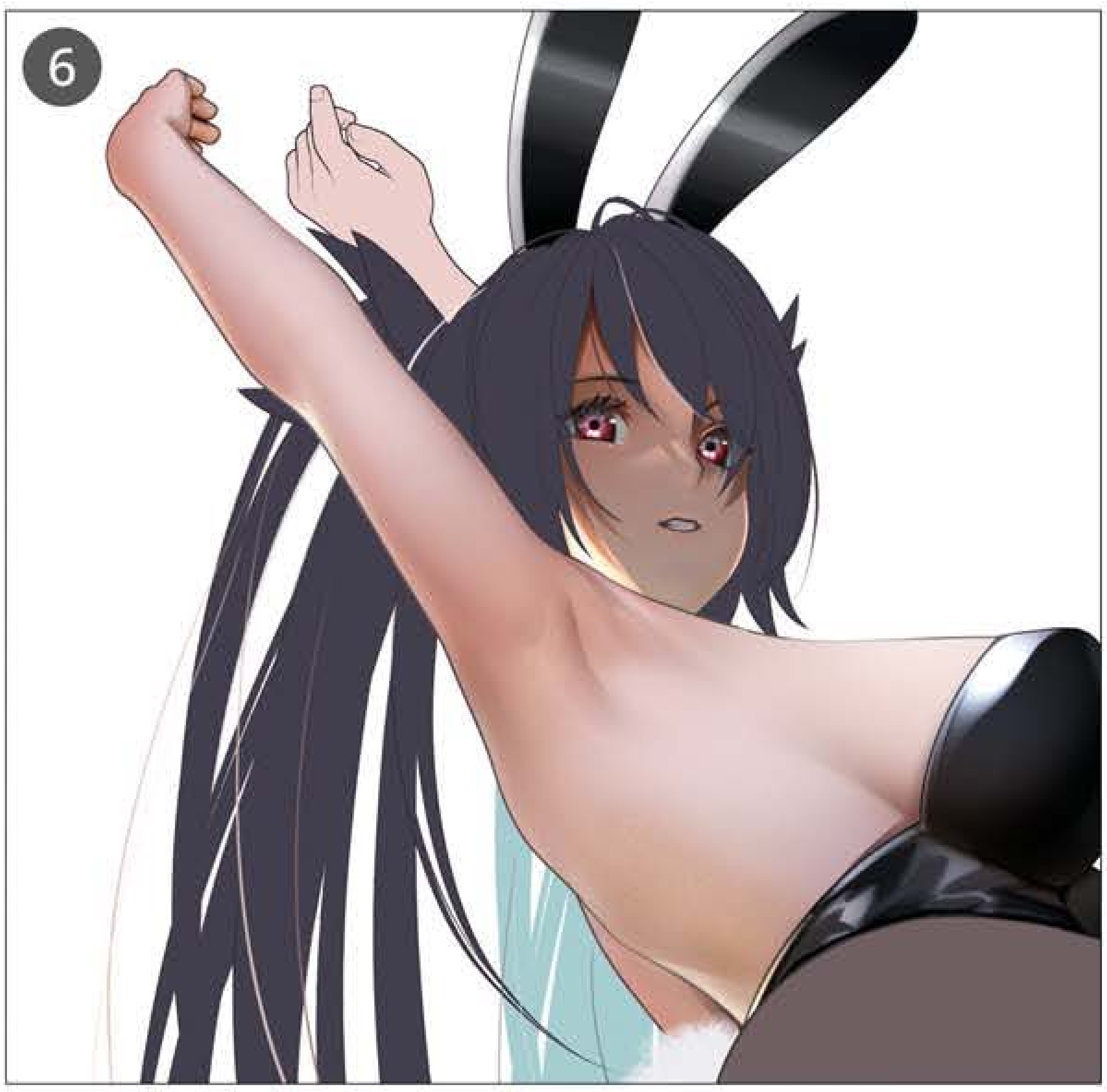
新規レイヤーを作り、今度は通常モードのままでクリッピング、肌のシワになる部分などに濃い境界などを作りつつ、立体を意識できるカゲをつけます。一番カゲが濃い部分の色はかなり暗くなっています。



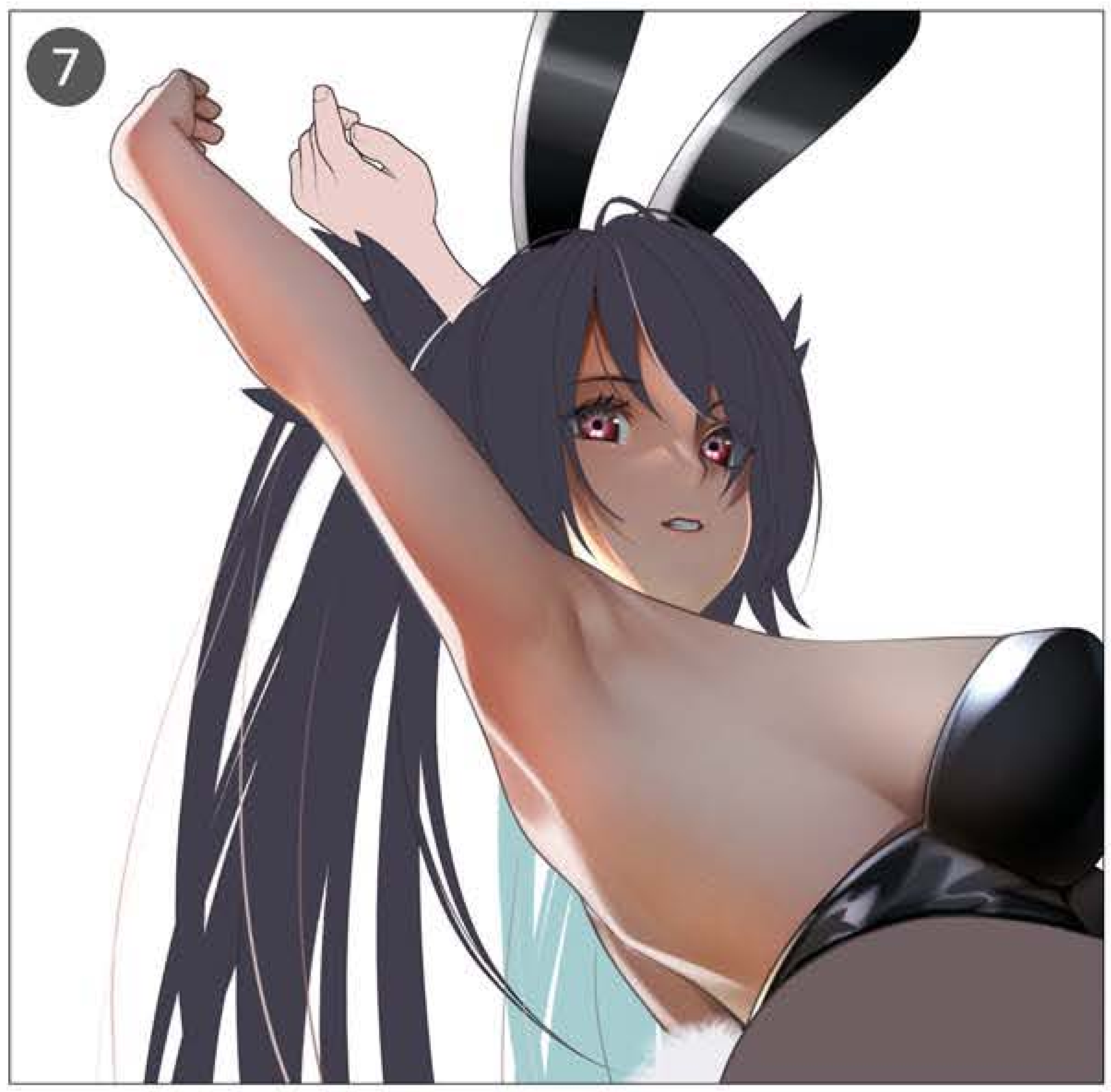


R 222
G 152
B 154

新規レイヤーを作り、オーバーレイモードに変更して、さらにクリッピングを重ねます。肌のツヤを出したい部分は赤系の色で血色を良くします。



明暗の調整でほかの部分と同様に同じ色でハードライトにて塗りつぶしています。

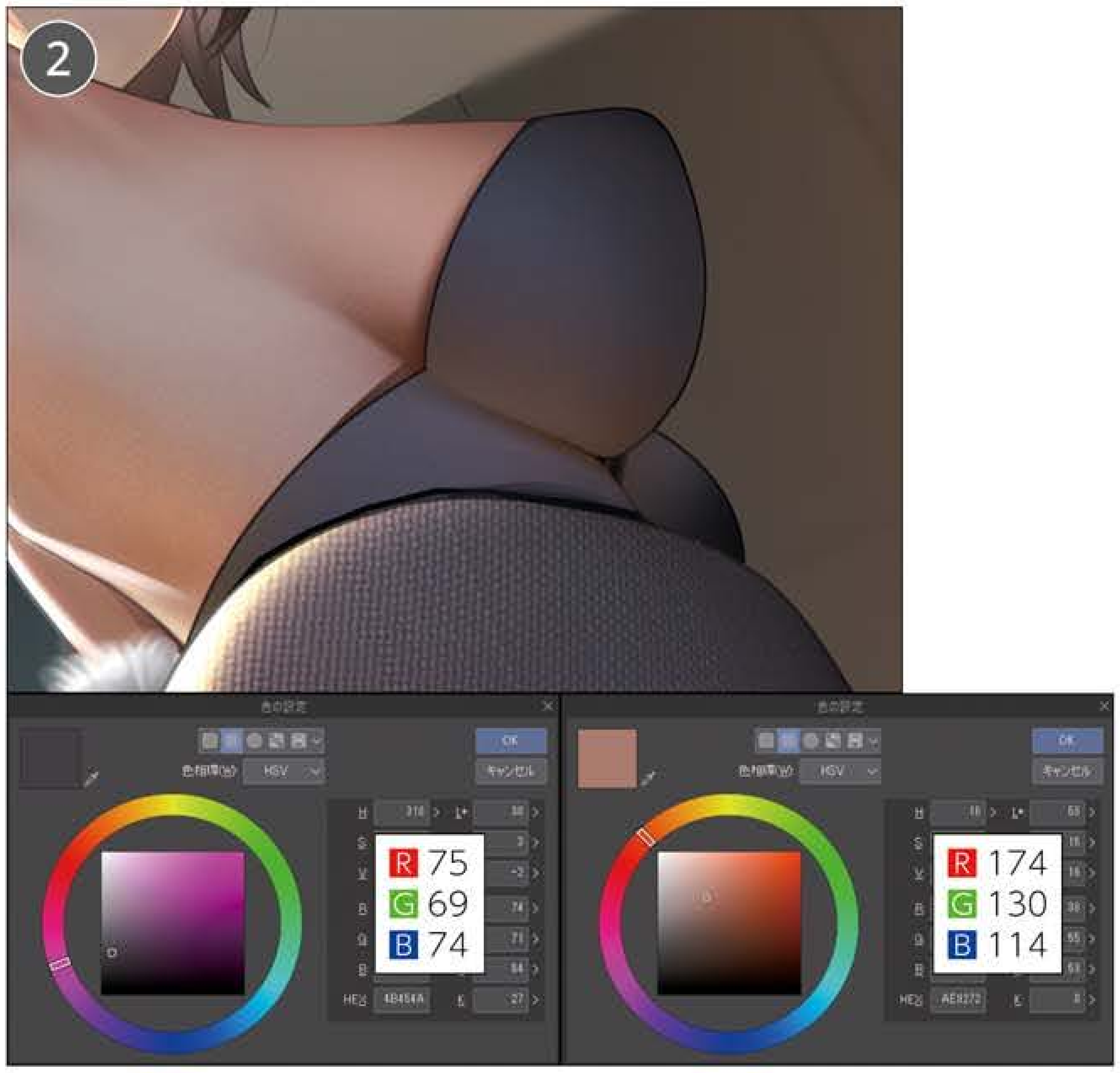


白でふちのエッジライトを強調しています。物のふちになる光は強めに入れたほうが見栄えがいいと思っています。

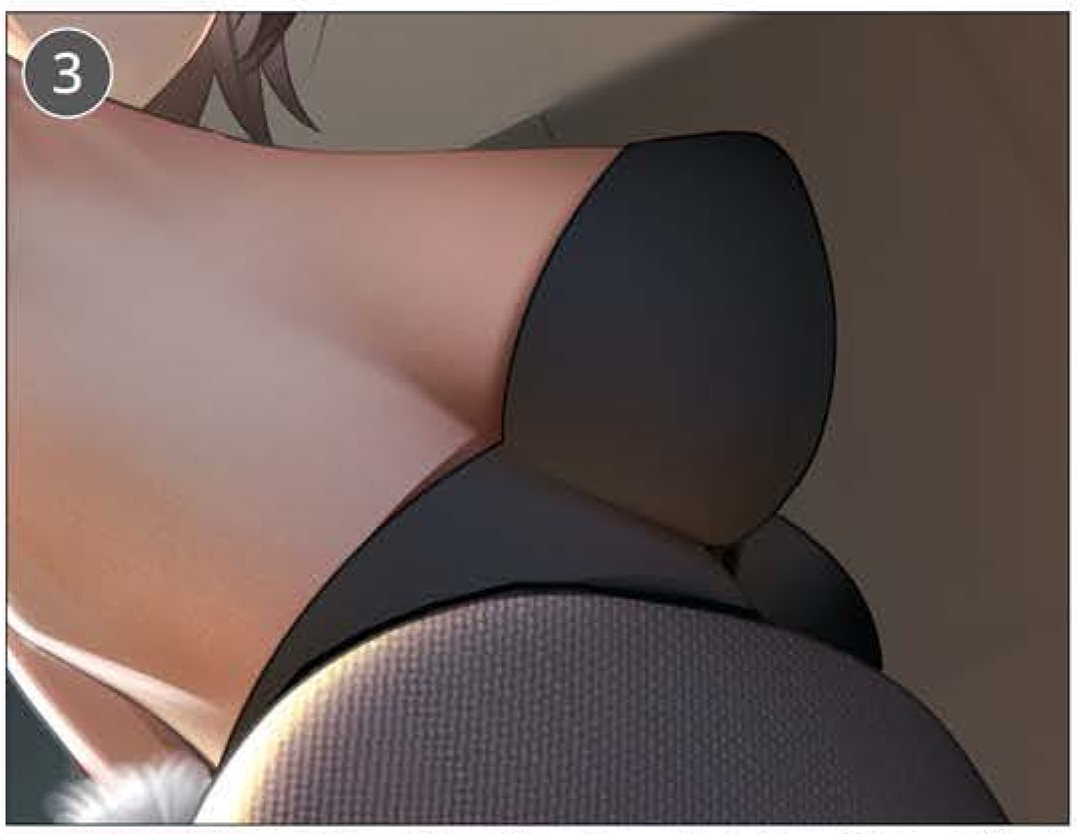
5 バニー服を塗る



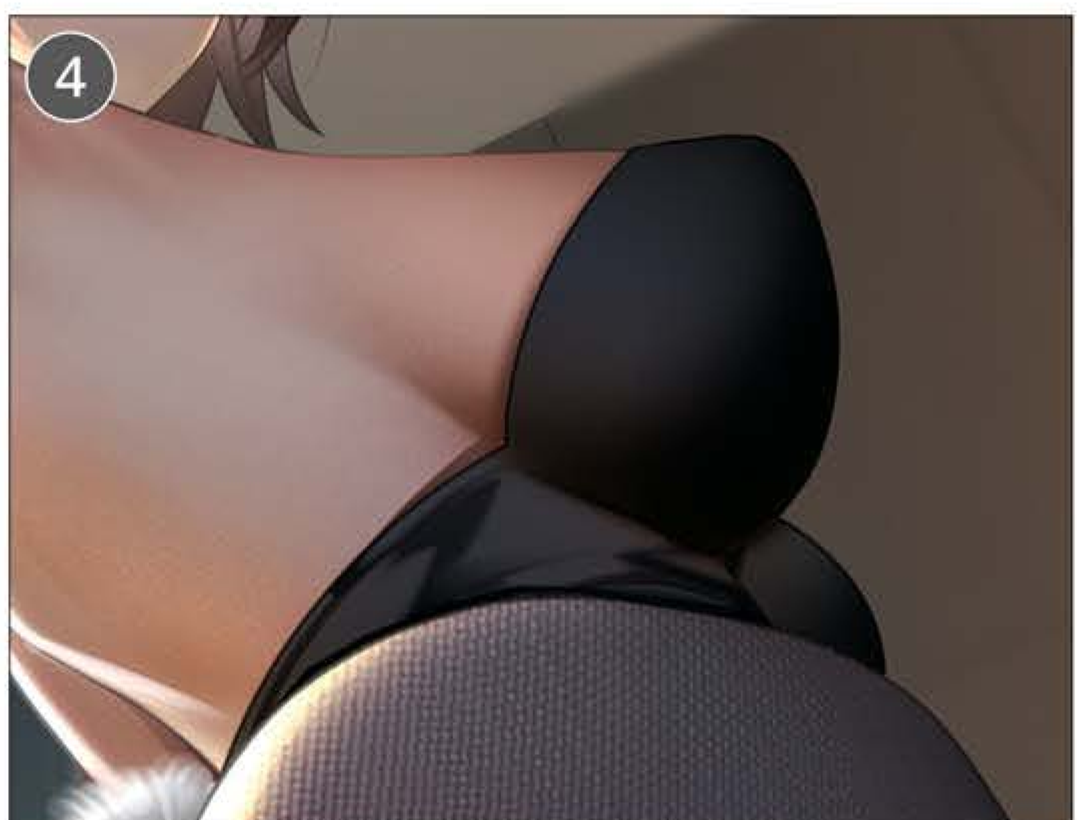
下塗りの状態です。特筆することはないですが、手前の胸と奥の胸で選択範囲を取っておくと塗りやすいかもしれません。



オーバーレイで立体感と若干の反射を入れます。明るい色は肌の色、暗い色はハードライトで使っているような色を使っています。

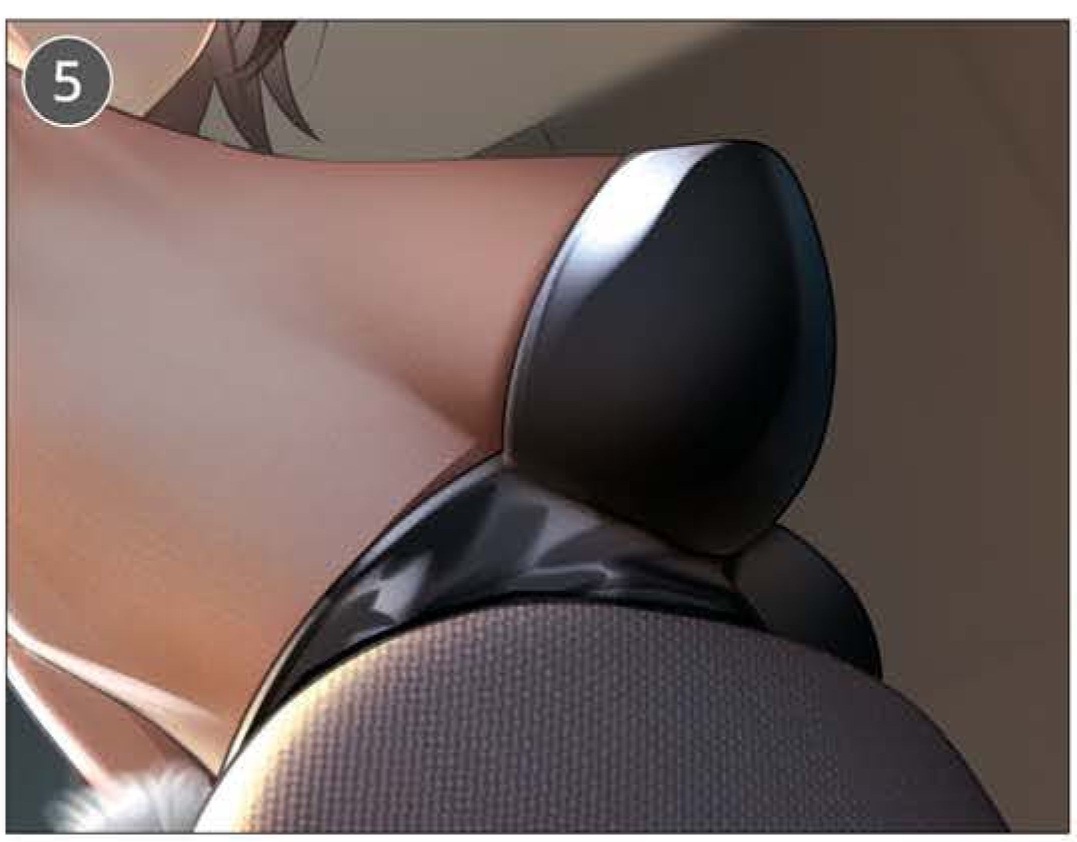


ハードライトでクリッピングレイヤーを作り、塗りつぶします。
ほかの明暗調整用のハードライトと同じ色を使用しています。



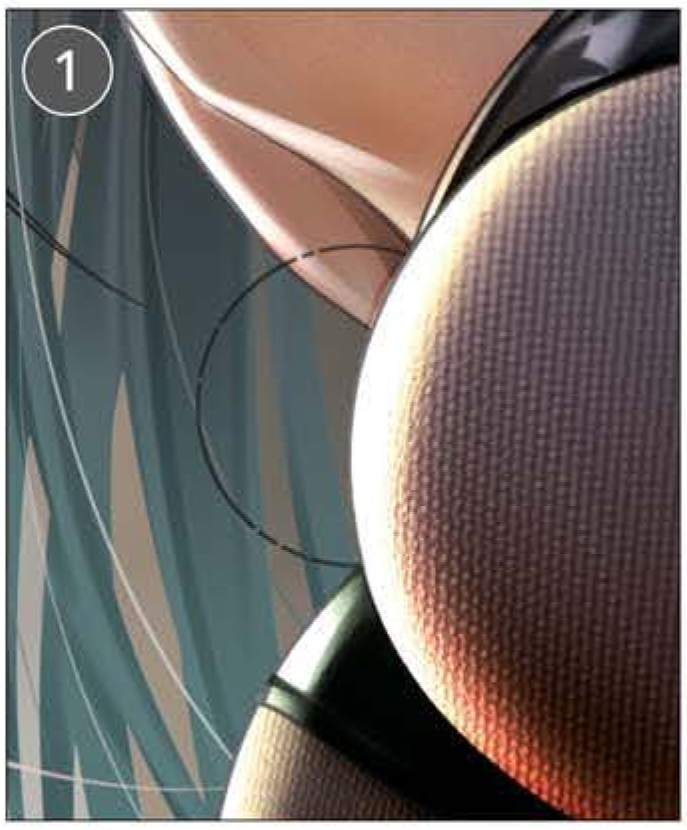


レイヤーモードオーバーレイでクリッピングレイヤーを作り、胸の下側と胴のカゲを入れます。胴体の部分は光との境界に直線を引き、「色混ぜ(J)」の「指先」ツールでジグザグに伸ばしているだけです。

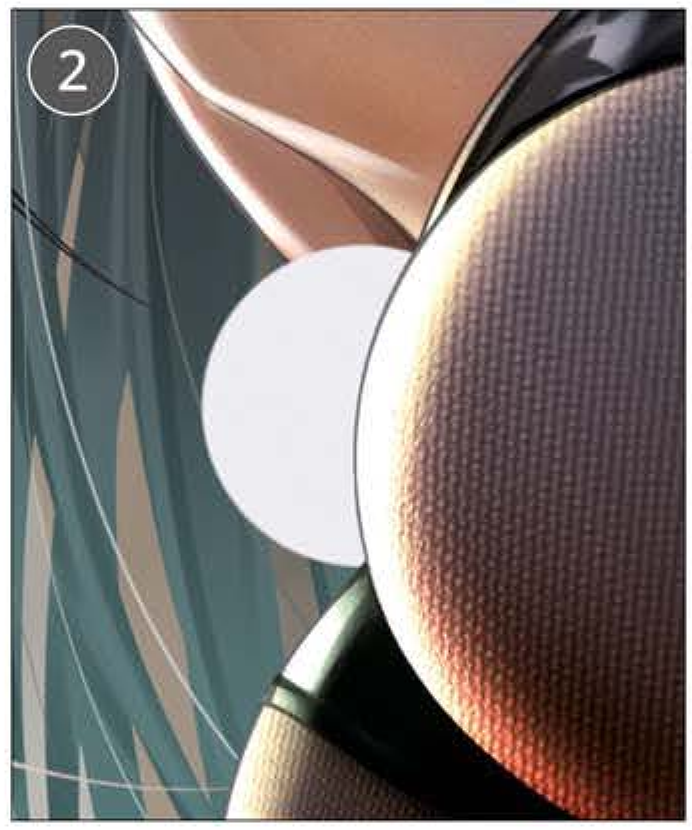


最後に新規レイヤーを作り、覆い焼き(発光)モードにてハイライトを当てます。
バニー系の服は大きく光を入れる部分と、シワによってジグザグに光が入ることを注意しつつ、光を入れます。

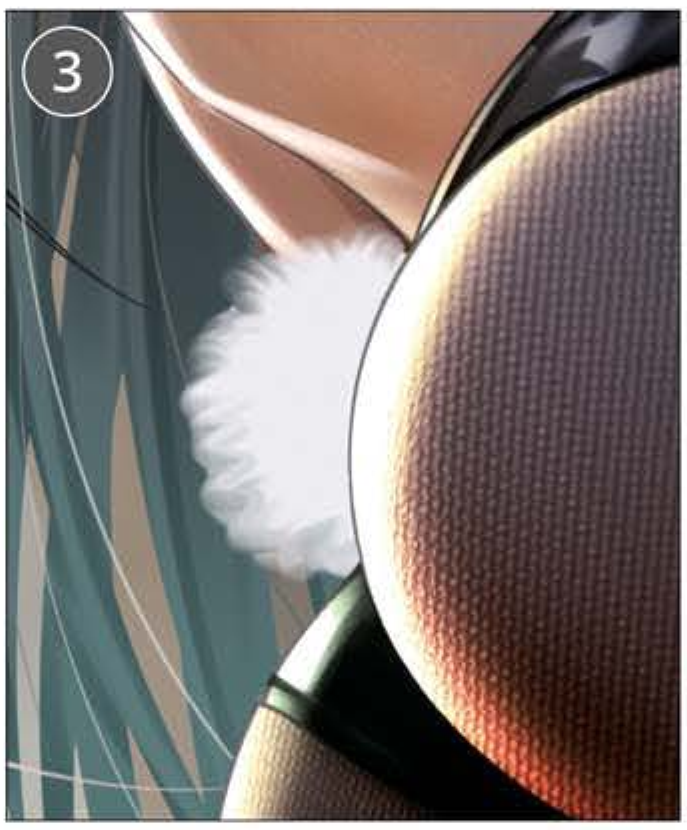
6 しっぽを塗る



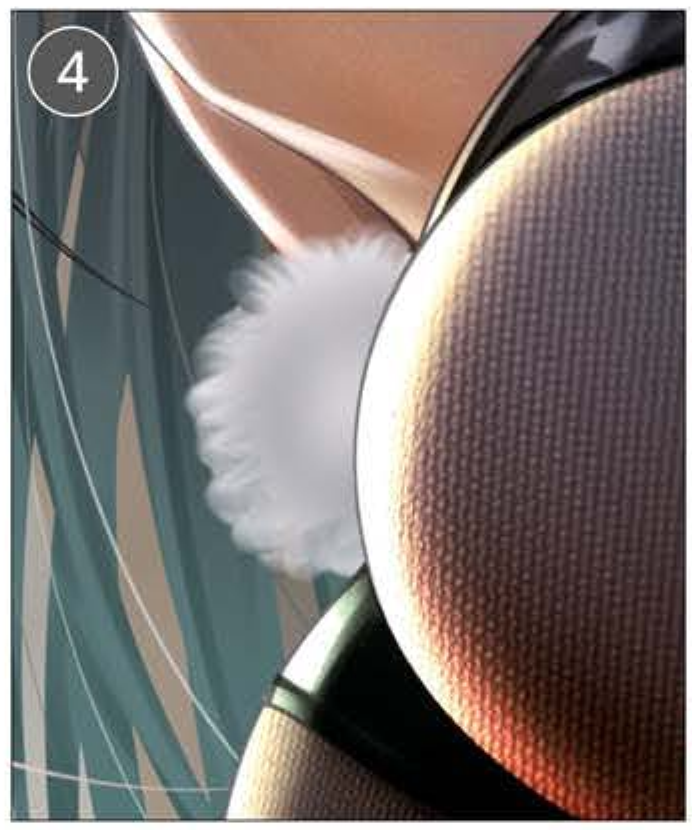
まず線画を「直接描画ツール(U)」の「楕円」でアタリを取ります。



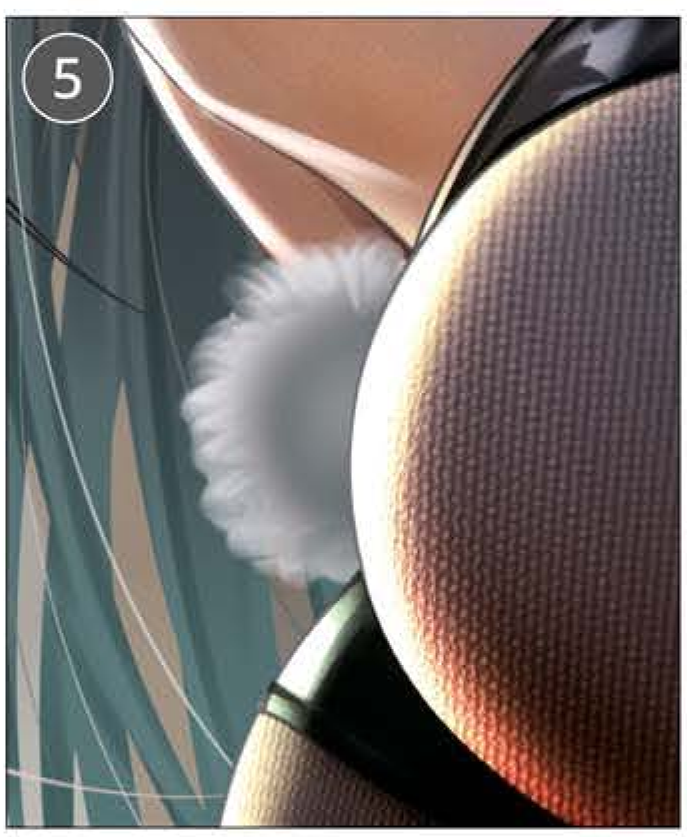
アタリの内側を「自動選択ツール(W)」にて選択をし、塗りつぶします。



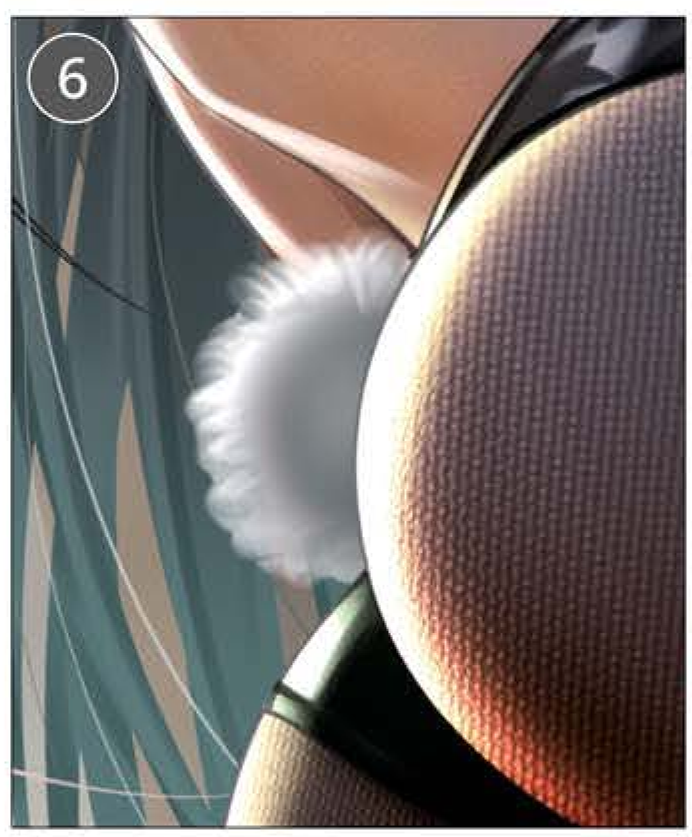
「色混ぜツール(J)」の「指先」にて放射状に塗りつぶしたレイヤーに毛先を作るように伸ばします。



先ほどのレイヤーの上にクリッピングレイヤーを作り、「エアブラシ(B)」の「柔らか」にてグレー系の色で軽く球状であるようにカゲを入れます。



その上にさらにレイヤーモードハードライトでクリッピングレイヤーを作成し、先ほどより濃い色で塗りつぶし、端の光りの当たる部分を消します。「水彩(B)」の「塗り＆なじませ」を使用しています。



最後にレイヤーモード覆い焼きでクリッピングレイヤーを作り、光りの当たる部分に白系の色でライトを当てます。

そのほかのパーツも、同じ要領で一つひとつ塗っていきました。人物が塗り終わったら、背景となじませるように調整して完成です。



七剣なな 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

お尻がメインですが、最近では脚なども含めた下半身の滑らかな曲線にハマっています。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

曲線が第一ですが、基本的には魅せたいパーツを画面のどこに配置するかが大事だと思っています。また、魅せたい部分にハイライトを当てるというのも効果的かなと思います。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

「ブルーム」と「エッジライト」が大事かなと思います。昨今のイラストですとライティングが大事なのはその通りなのですが、空気感を表現するのも大事で、物の際（きわ）に硬いペンで光のラインを描き、その上から光の拡散をエアブラシなどで描くのが一番簡単な方法かなと思います。

Q 資料にしているものはありますか？

ライティングや身体のバランスなどは Blender や DazStudio などを活用しています。光源の設定などを自由に行えるので重宝しています。背景もこちらで作ることが多いです。

他は大抵 pinterest や Google 検索などで必要な物を適宜検索しています。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

大槍葦人先生のイラストがフェチが詰まっていて好きです。非常にしなやかで柔らかそうな肉体を描きつつ、それが活きる服のデザインやシルエットが魅力的です。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

私なんかはまだまだ勉強中の身ですのであまり大層なことは言えませんが、以前に描いた絵より良い物を描くという意識で、描くたびに新しいことを１つずつでもよいので取り入れていくというのが大事かなと思います。

いろいろな絵に触れて、良いと思った部分を自分の絵ならどのように扱うかを考えていくと良いと思います。また、その過程を Twitter で発表していくと、成長を楽しみにしてくれる人が増えてきます。

イラストレーター情報

● 七剣なな

2020 年 3 月にコロナ禍をきっかけに絵で仕事をすることを志しました。主に Twitter での活動をメインに絵の上達を図りながら 2021 年に仕事が来るようになり、本誌への寄稿をする運びとなりました。今年はより躍進する年にしたいと考えております。

Twitter：https://twitter.com/7th_knights
pixiv：https://www.pixiv.net/users/22901267
Fanbox：https://nana-nanaken.fanbox.cc/
Web：https://7thknights.com/







第7章

テーマ

髪ツヤ、肌の光沢

イラストレーター
さかむけ

Illustrator

Theme

さかむけ ×「髪ツヤ、肌の光沢」

イラストのタイトル	イラスト総作業時間	普段使用しているペイントソフト
『うさぎ達の午後』	約 30 ～ 35 時間	ipad 版 CLIP STUDIO PAINT

1 ラフを描く～下塗りをする



うさぎのお世話をする、うさ耳チャイナメイド 2 人組のイラストです。肌と髪の質感を表現することがテーマだったので、露出が多めの服装、髪型を長めに描いてみました。艶やかさを表現するには自然光が有効なので、キャラクターの後ろの格子窓から外の光が入ってくる逆光の構図にしました。

下塗り

ペン入れを先に行う制作方法が一般的かと思いますが、個人的にペン入れを先に行うと線を描くのに集中しすぎてしまいキャラクターの立体感が損なわれてしまうので、先にラフを元に各パーツ毎にベースの色を塗っていきます。
塗りに使用したのは、CLIP STUDIO PAINT デフォルトの濃度 100% のカブラペンです。このときにキャラクターの裸の素体を先に描き、その素体の上から髪の毛を生やし、服を着せるようにシルエットを描いていくと、立体的に描くことができます。





キャラクターのパーツは髪、服、顔、肌で細かくフォルダ分けしておくと、あとで各パーツ毎に修正するとき便利です。

2 髪を塗る

まずはメインの女の子の髪の毛を塗っていきます。塗りはほぼCLIP STUDIO ASSETSで無料配布されているぬる水ブラシを使わせていただいています。硬さも調整できて混色も綺麗なので重宝しています。



前髪と後ろ髪のレイヤーは分けておき、前髪のレイヤーは一番手前、後ろ髪のレイヤーは後ろに配置しました。これで塗りのときに、髪の毛の前後感を出しやすくなります。

光源と頭の丸みを意識しながらレイヤーモードスクリーンでざっくりとハイライトを入れました。
ハイライトの色はベースカラーより赤みがあって彩度が高すぎない色をチョイスしました。この絵は主な光源が後ろの窓なので、頭の後ろ側が一番当たっている光を多くします。

あまり満遍なくハイライトを入れてしまうと逆にのっぺりしてしまうので注意して入れていきます。
ざっくりと色を入れたあとは、同じブラシの透明色を選択し消しゴム代わりに色を削っていきます。消しゴムで消すより自然な仕上がりにできるのでおすすめです。







❷❸❹
カゲを入れていきます。
カゲの色もハイライトと同様にベースから色相をずらした色をスポイトしました。カゲを入れすぎてものっぺりとしてしまうので、ハイライトとのバランスを考えつつ、髪の毛の流れに沿って違和感のないように入れていきます。
カゲの形が取れたあとに毛先の細かさを意識して、入り抜きの部分を削ります。



もみあげにもカゲをつけていきます。耳の落ちカゲも加えました。



頭頂部と顔回りのカゲの部分に赤みがかった明るい茶色で反射光を入れて髪の透け感をアップさせました。



もみあげの一番奥まった部分に外の光の反射光を入れて顔への視線誘導をします。



ハイライトの中でもさらに明るい部分を描き込みます。窓からの光を意識して彩度の高い黄色で入れてみました。あまり大きく入れすぎずアクセント程度に入れます。細いハイライトも入れて髪の毛束感も追加しました。



もう一段階濃いカゲをつけていきます。髪飾りからの落ちカゲを乗算で追加しました。落ちカゲはどこから光が入ってくるかの説明や情報量追加にも便利です。



より立体感を追加、画面をリッチにしていくために細かいカゲを髪の流れに沿って追加、顔の横の髪のカールの折り返しに青い反射光を入れました。



外からの光を強調して温かみを出すためにレイヤーモード覆い焼きカラーで赤っぽい色をふんわり頭頂部に追加しました。



後ろ髪も塗っていきます。窓の外からの光を意識して髪の両端と、透け感を意識して顔の後ろ部分にレイヤーモードスクリーンでハイライトを入れました。一番奥のほうが光源に近いので、一番明るい色にします。また髪の流れを意識して大きくカゲを入れてから削っていきます。



耳のカゲや体のカゲなど一番カゲが深くなる部分に濃い色を入れました。またハイライトの反射光で暗いカゲの部分に差し色の青も入れました。



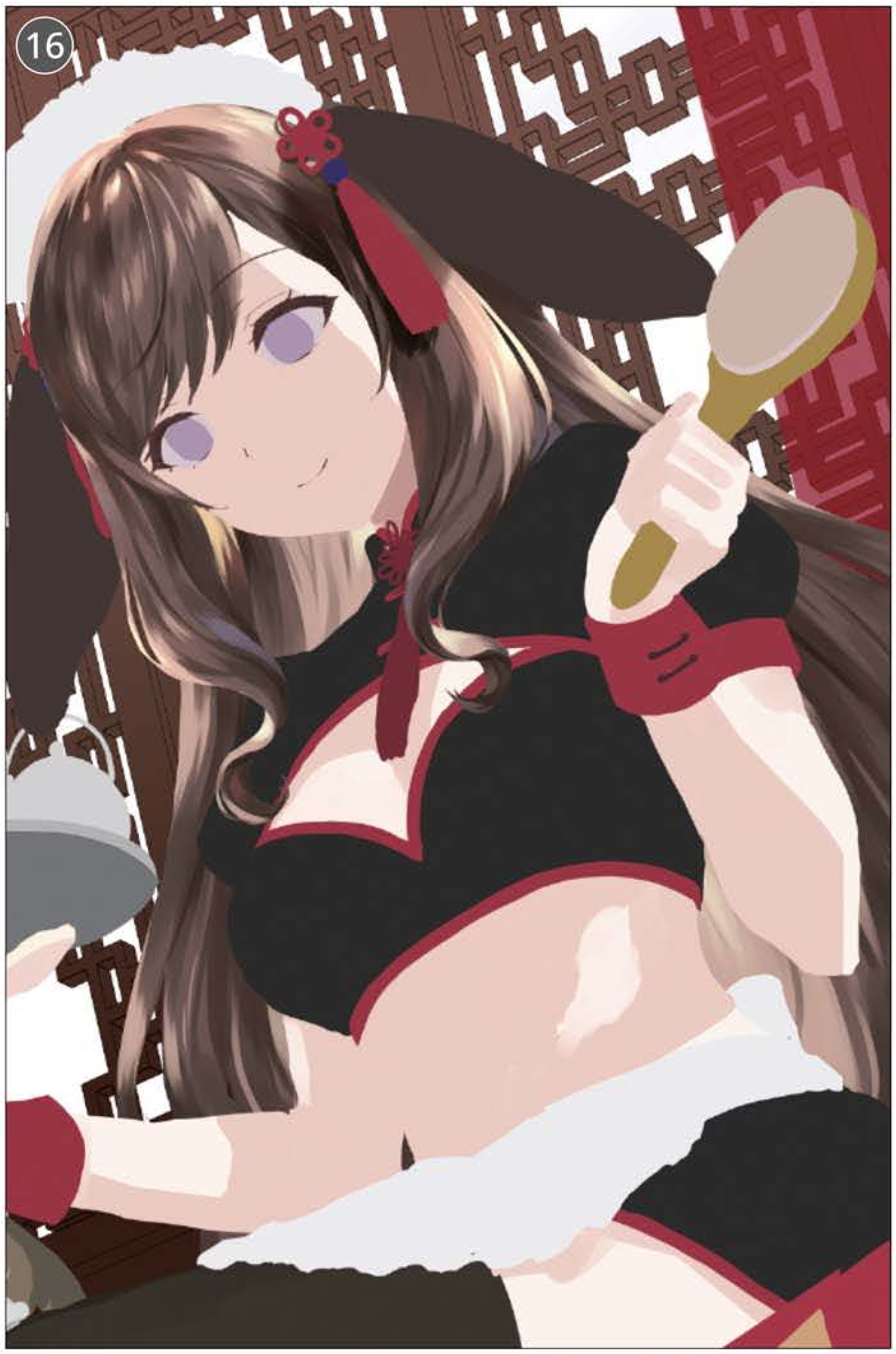
カゲ、ハイライトなどを細かく描き込んでいきます。薄い色で髪の柔らかさを出すカゲ、髪の流れを出すために細いハイライトを描き加えました。



ハイライトの毛先を細かく削りツヤ感もさらに出していきます。

Check Point

髪のツヤは光源を意識しながら細かく入れていくのが重要です。



髪の完成です。

3 肌を塗る

ある程度髪の描き込みが終わったので肌の塗りに入ります。3D ポージングアプリ (私はマジックポーザー(Magic Poser)を使用しています) を確認しながらざっくりとしたカゲを入れておきました。

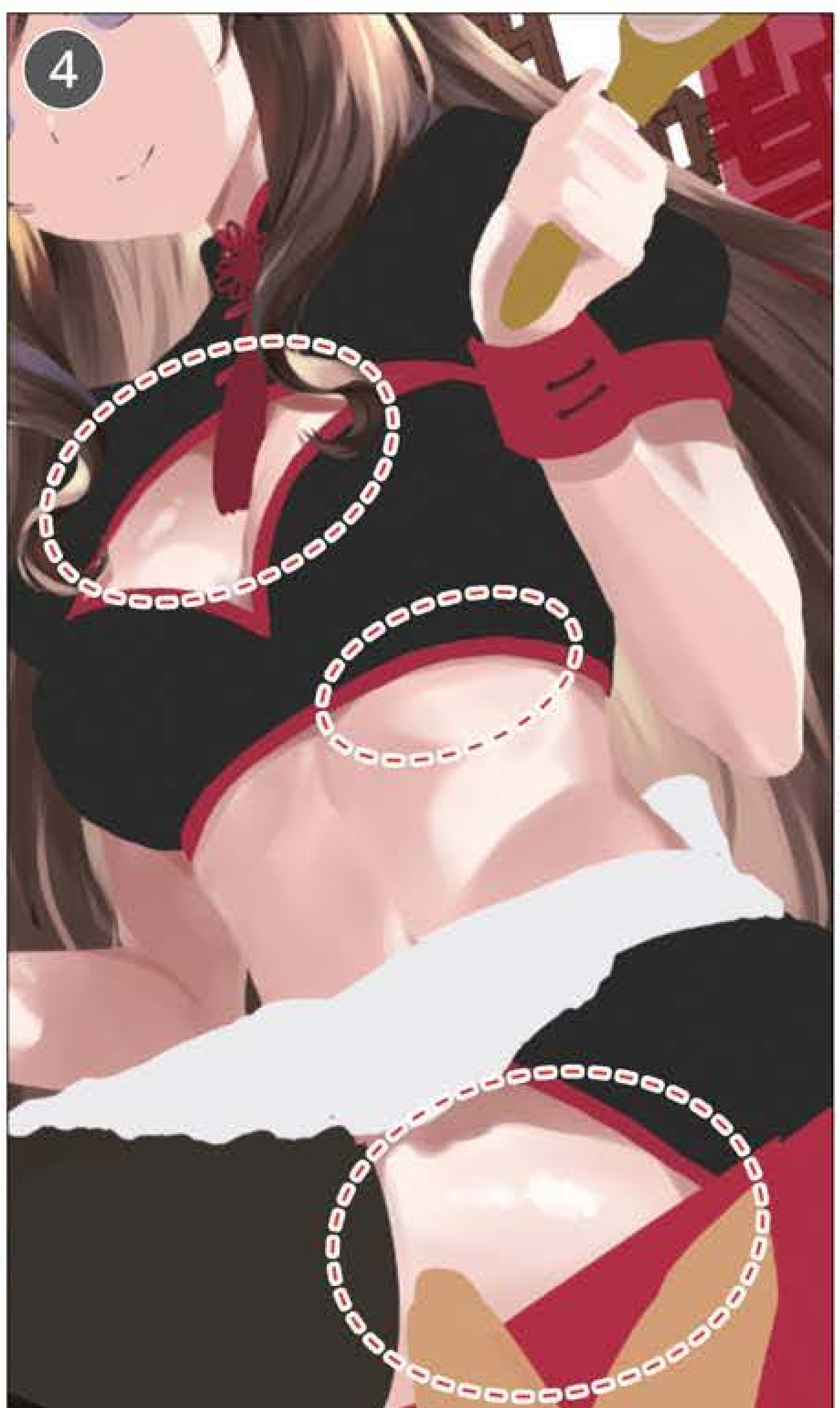




❶
最初に入れたカゲをぼかしたり削って自然にしたあと、別レイヤーに濃いカゲを入れていきます。
服や髪の落ちカゲ、胸の谷間、顔のカゲができる首の下に濃い色を入れます。

❷
服と体の隙間に濃いカゲを入れたあと、腹筋の構造を意識してお腹を描き込んでいきます。お腹の柔らかさを出すためにあまり濃い色は使わず、お腹の中央の腹直筋と肋骨の下にうっすらとカゲを描きました。
おへその反射光を入れることで立体感を出しました。





❸
メリハリをつけるために胸の下の服の落ちカゲ、腕の服の落ちカゲ、エプロンの落ちカゲを強調しました。肌の柔らかさを出すためにカゲの境界部分にうっすら赤い色を入れました。お腹の描き込みが物足りなかったので、おへそ、腹直筋の筋、お腹の回り込みのカゲを描き足しました。

❹
肌のツヤを出すために、胸の上の部分、肋骨、太ももの光が当たっている部分に、肌色に近い白のブラシでハイライトを描き込みます。まっすぐに線を引くよりランダム感を出しながら塗ったほうが肌の質感がリアルになると思います。







⑤⑥⑦

櫛を持つ手を塗っていきます。視線が集中する部分なので、デッサンが狂わないように自分の手を写真に撮ったものを参考にしていきます。
女の子の手なので、あまり濃い色を使ってごつごつして見えないように気をつけながら塗っていきます。関節部分にハイライトを入れると自然に立体感が出せます。ぼかしツールを使って手の滑らかさを強調していきます。





⑧⑨

肌のベースの色をやや黄色に変更しました。
最初は黄色すぎたので、やや色を戻して、カゲとなじむ色にしています。

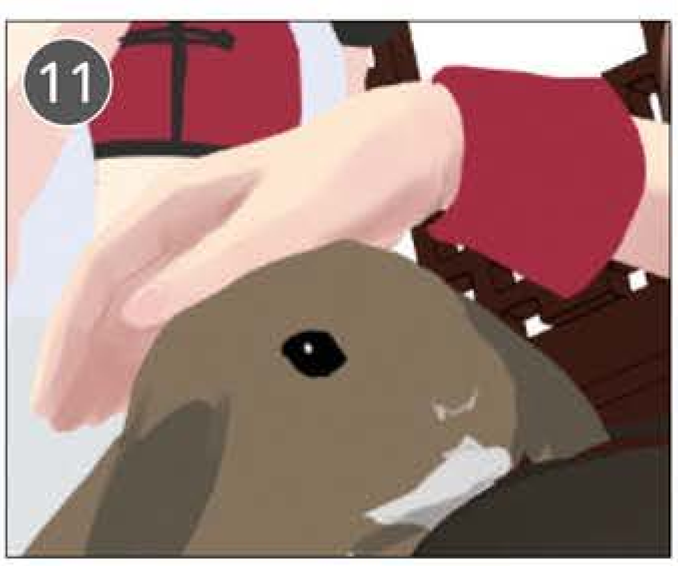


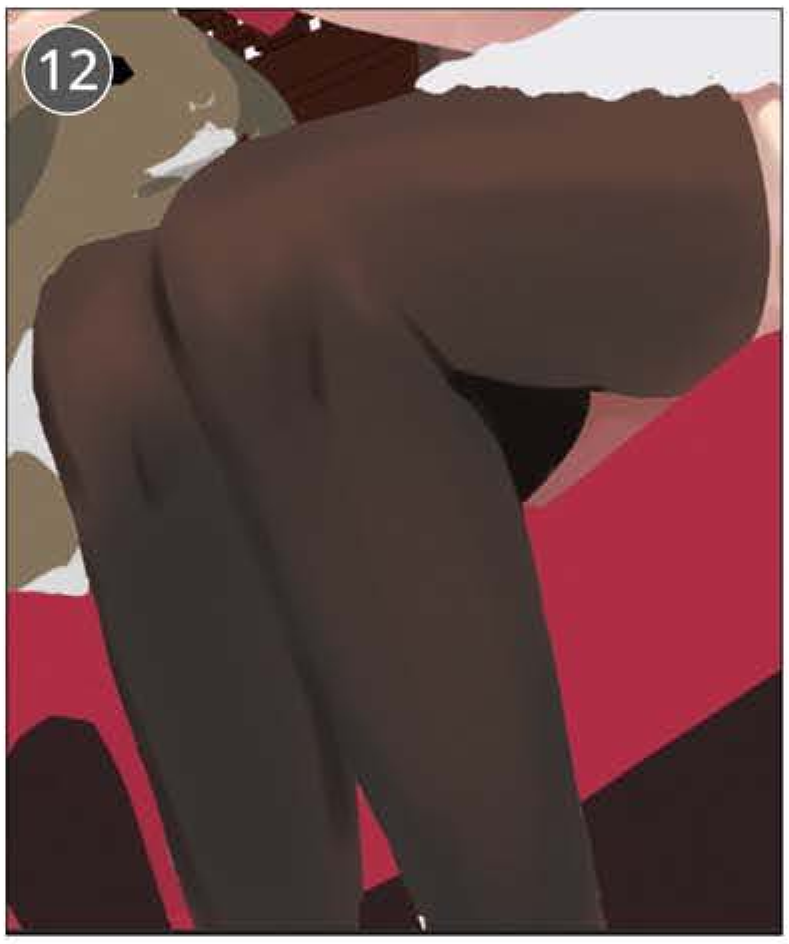
Check Point

爪を描くことでより
女の子らしい手になります。

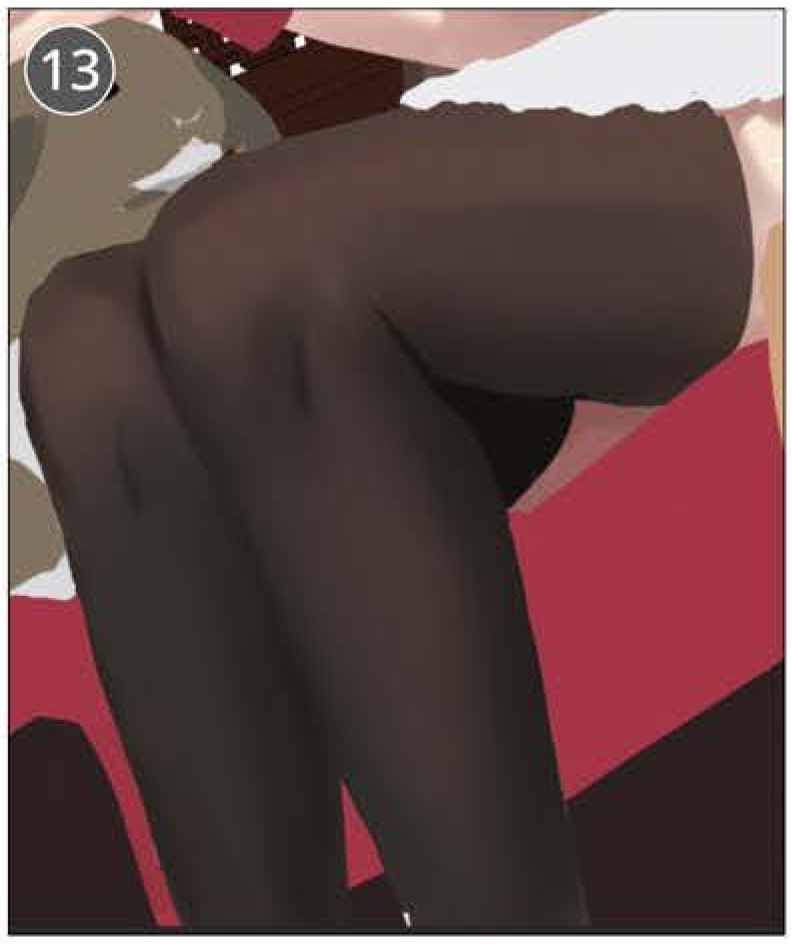
⑩⑪

ウサギを撫でている手も描き込んでいきます。爪は別レイヤーで指の上へかぶせるように描くとぷっくりと描くことができます。





タイツの描き込みを進めます。ベースカラーを肌色に近い色に変更してタイツの透け感を出していきます。



太ももの上面に一番光が当たる構図なので、それ以外の部分に柔らかさを出すためにふんわりとカゲを入れました。足を描く上でヒザはリアリティーを出すのに有効な部分なので構造を意識しつつより濃いめに描いていきます。



足の回り込みを意識して濃いカゲを追加しました。円柱を意識して塗ると立体感が出しやすいです。ヒザの関節にタイツの質感を出すために布のたゆみを入れました。



暗くなる部分のカゲをもう少しわかりやすく暗くしました。



ツヤ感を出すためにハイライトを追加します。タイツより少し薄い色で強調したいヒザ、太もも、すね、タイツのたゆみに細かく入れていきます。よりタイツの質感を出すために、カゲ部分を指先ツールで細かくシャギーを追加しました。



最後にタイツのレースストッパーを追加します。ベースを塗ってからレースのブラシでそれっぽさを出していきます。

4 服を塗る



光沢のあるチャイナ服を塗ります。光源を意識しながらざっくりカゲを入れていきます。パフスリーブと胸の照り返し部分に差し色の青も入れました。
窓からの光が一番当たる肩口に明るいハイライトを追加しました。



視線を誘導したい胸の部分に細かいカゲとハイライト、服の縫製の描き込みを加えました。服のシワは似た素材の服を着て写真を撮るなどして、できる限り実物に近いカゲを入れる工夫をしています。
髪の毛からの落ちカゲも情報量を増やせる部分なので、ややオーバーに描写します。青の反射光やハイライトを細かく入れて、より質感を出していきます。



衣装の情報量が物足りなかったので、中華風の花柄の素材を貼り付けました。
貼り付けたあと、素材レイヤーに【レイヤーから選択範囲】→【選択範囲をフチ取り】をして刺繍の質感を出しました。



前髪がのっぺりしていたのが気になったので、ベースカラーを上半分少し明るい色に変更して、頭頂部にうっすら乗算で濃い色を加えました。
よく絵の印象がぼんやりしてしまうことがありますが、そのときは各部位のベースカラーの上半分の色を明るく変更すると、手軽に絵にメリハリをつけることができます。私も行き詰まったときはよくこの手法を使っています。



服の塗りに戻ります。
チャイナ服の赤いふち取り部分を塗っていきます。光源を意識して濃いカゲとハイライトを追加します。
ふち取りの上のほうに、布の厚みを出すハイライトを細い線で入れると、立体感が出しやすいです。



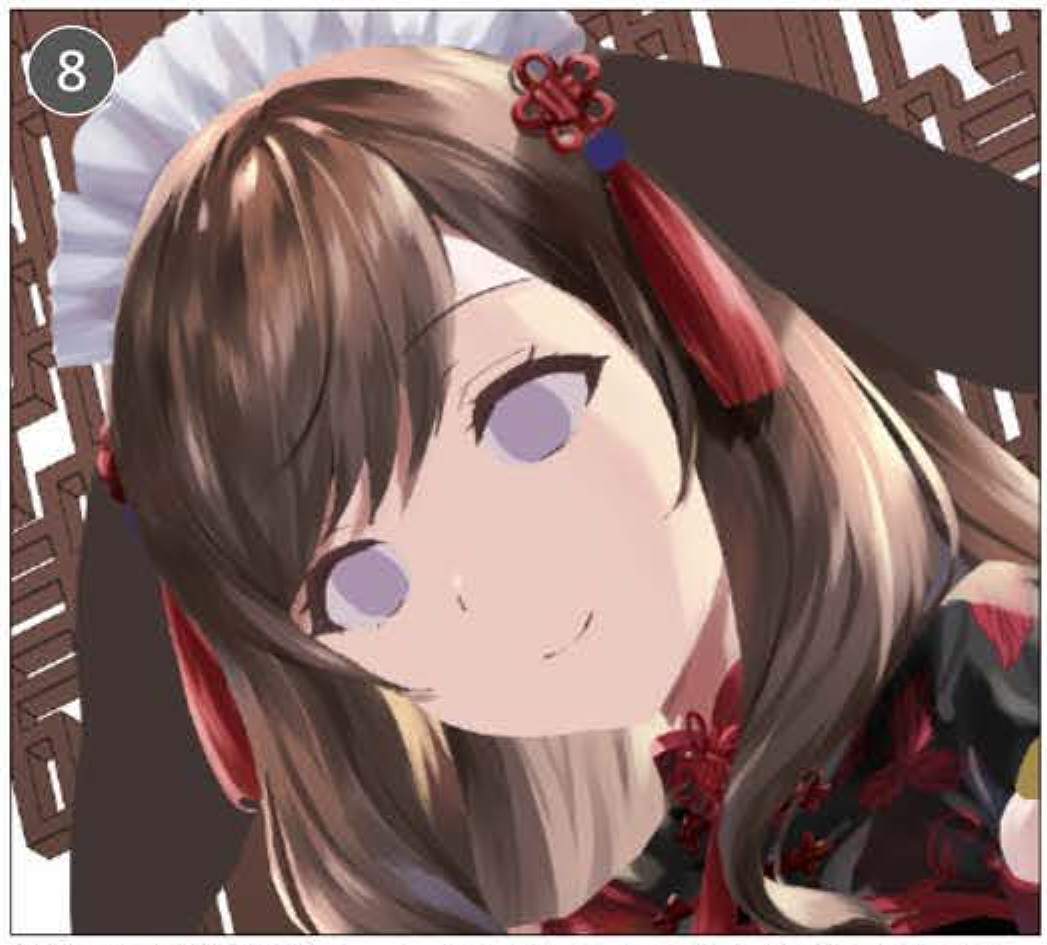
5
エプロンを塗っていきます。青系の彩度が低めの色で大きなカゲを入れてから、フリルやシワに合わせてハイライト部分を削り出していきます。
フリルの描写は難しいですが、あまりフリルの正確な形にこだわらず光の当たる部分を強調することを意識して、ランダムに描写したほうがうまくいく気がします。細かい部分は線画のときに直していきます。



6
手首の装飾を塗ります。
こちらも光源を意識してハイライト、青色の反射光を入れてのっぺりしすぎないようにします。



7
ヘッドドレスもエプロンと同様にランダムっぽさを意識して、青系の彩度が低めの色で塗っていきます。



8
装飾の房を塗ります。ハイライトと大きなカゲを入れたあと、細かい糸の質感を出すためにカゲとハイライトの端を細かく削りました。



9
手に持ったブラシを描き込んでいきます。持ち手は金属の質感を出すためにハイライトを多めに、ブラシの部分は薄いカゲを塗ったあと、指先ツールを使って毛束感を出しました。



10
髪の毛と同じ色でうさ耳を塗ります。一番光が当たる部分なのでハイライトを大きく入れたあと、耳の厚みを出すために実際のうさぎの写真を参考にしながらカゲを入れました。カゲを入れたあとに、ブラシでところどころにタッチを入れて毛の質感を出しました。

5 顔を塗る



キャラクターイラストで一番神経を使う顔を塗ります。私の場合、顔の出来が気になってしまいほかの部分が疎かになってしまう場合が多いので、できる限り顔は最後に手をつけることにしています。
配置を見直しながら顔全体の線画のブラッシュアップを進めます。線画はCLIP STUDIO ASSETSで配布されている小作人ペンを愛用しています。柔らかなタッチが出しやすく描きやすいのでおすすめです。



眉毛の下、二重の線、下まぶたにうっすらカゲを描き込み、顔の立体感と情報量を増やします。あまり濃い色で描き込みすぎるとくどくなってしまうので注意します。オレンジ系のピンクでチークを入れてかわいらしさを出していきます。



前髪の下に髪の毛の流れに沿って落ちた光を追加します。顔の情報量を増やせるのと目線を集中させる効果があるので、使っている方も多いテクニックだと思います。



瞳の中を描き込んでいきます。最初に薄い色で瞳孔を描き入れ、次に濃い色で瞳孔をさらに描き込みます。ハイライトは真っ白ではなく瞳の色と同系色の彩度が低く薄い色にすると強調しすぎない優しい目元になる気がします。



まつ毛の流れを描いたり、目尻の色に赤みを加えるなどして上まぶたの情報量を増やします。



瞳の印象が弱かったので描き込みを増やしました。瞳孔付近の色を暗く、瞳の下のハイライトやまぶたの下の反射光の色を強調して、コントラストを強めました。瞳は同系色だけでなく、いろいろな色を入れて見応えを出すようにしています。



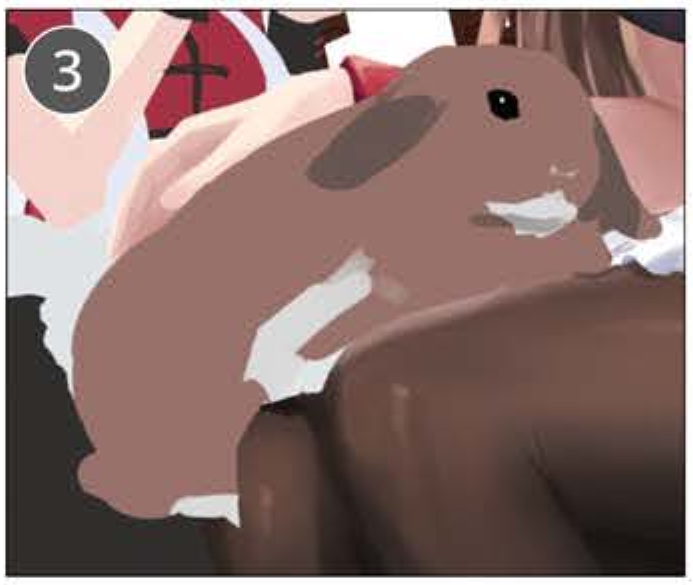
淡いオレンジ系ピンクで唇を薄く塗ります。あまりリップが濃すぎると可愛らしさから遠ざかってしまうので、色の濃さには気をつけます。

6 うさぎを塗る





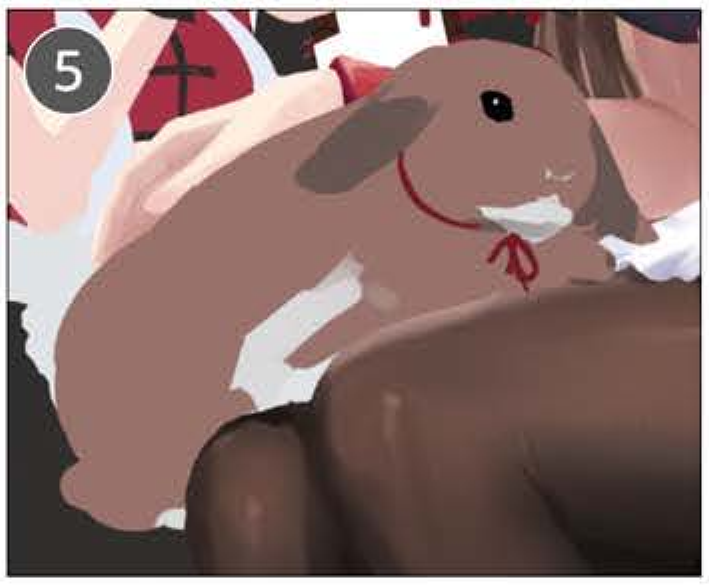
女の子の目線の位置やポーズと合わせて見直してみると、うさぎの位置に違和感があったので、ヒザの真ん中部分に移動しました。線画をあとから描く方法だとこういった大幅な変更もしやすいので助かります。うさぎの形を変更して、中華風の冠を追加しました。うさぎの中でも位が高いのでブラッシングされているという状況説明にもなりました。ざっくりハイライトを入れたあと、毛並みを意識しながら塗っていきます。



うさぎを描いていきます。色味を色調補正で茶色っぽくしました。



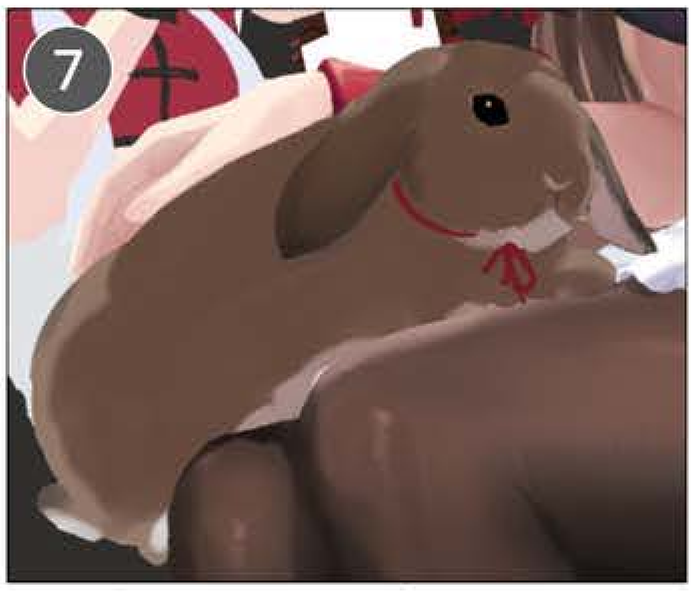
うさぎの位置を移動したことで、女の子のヒザが隠れてしまったので、そのあたりの調整をしています。



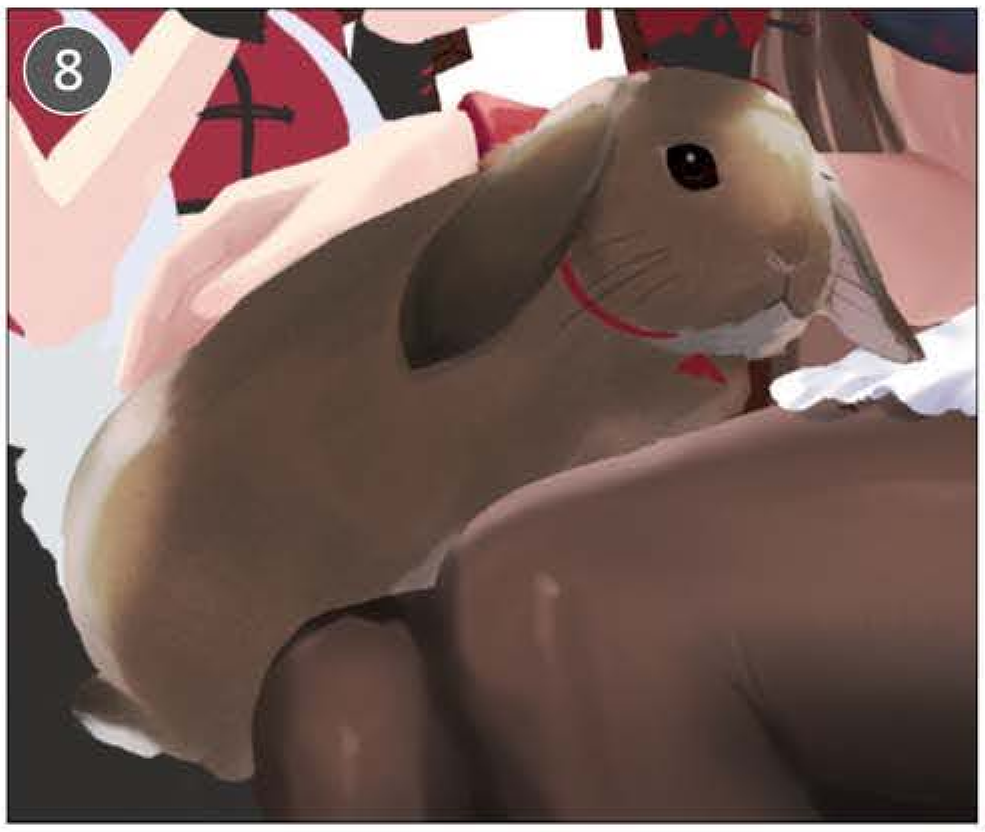
首にリボンを描き入れます。



資料を見ながら、詳細に描いていきます。耳の形など、下塗り段階より大きい目に垂れるように描いています。



うさぎは女の子に光が遮られているので、暗めに仕上げます。



ヒゲを描き入れ、頭とお尻にちょこっとだけ光を入れて完成です。ほかのうさぎも同じように描いていきます。
色を塗り重ねることで、毛のもこもこ感を出しています。

7 線画を描く



ある程度塗りが終わって問題ない状態になったら線画に入ります。
肌の線画を赤みのある茶色で進めます。肌の柔らかさが出るよう、線の強弱をつけながら進めます。服の線画も周りの色に合わせた色にその都度変更しながら描いていきます。



Check Point
キャラのアウトラインは線画を入れますが、髪や服は塗りで質感を表現します。



髪の毛も場所によって色を変えながら線画を描いていきます。明るい色でぴょこっとでた髪の毛の毛束も追加しました。

8 奥の女の子を塗る



塗りの詳細に入る前に顔をある程度整えました。この子も3Dポージングアプリを使ってライティングを確認しながらざっくりと肌のカゲを入れていきました。前髪のカゲや首のカゲなど濃いカゲも追加します。





光源を意識して肌に光を入れます。



髪も大きくカゲ色をおきます。



次に髪の毛のカゲも青みがかった紫の色で大きく入れていきます。白い髪はカゲを完全な無彩色にしてしまうと華やかさを表現するのが難しくなってしまうので、背景の色とも親和性が高い、彩度の低い色で塗るようにしています。
頭の丸みを意識しながら濃いカゲを入れていきます。カゲの面積を大きくしすぎると白い髪を表現できづらくなってしまうので気をつけながら塗っていきます。前髪にハイライト、顔の後ろに髪が透けた光を入れていきます。



ヘッドドレス、耳の落ちカゲも追加しました。お団子は丸みを、顔の横の髪は胸に当たって曲線を描くのを意識してカゲを入れていきました。

ある程度髪の描き込みが終わったので、服の塗りを進めます。こちらも布の光沢感やシワを意識しつつ、カゲとハイライトを入れていきました。胸やパフスリーブの下には青の反射光を入れました。スカートのデザインが物足りなかったので赤のフリルを追加しました。





顔の見え方が納得できなかったのでライティングを変更しました。手前の女の子のときと同様に瞳の描き込みをメインに顔の描き込みを進めます。顔のバランスが悪いと感じるときは、髪の毛レイヤーを非表示にして輪郭と顔の中身のバランスを確認するようにしています。







耳やヘッドドレスも塗りました。この子の方が窓に近いので、窓枠によるランダム感のあるカゲを耳に入れてみました。





お盆とお茶のセットを塗ります。どちらもあまり描いたことのないモチーフだったので想像で色を置かないように資料を探してから塗りました。

9 仕上げ・加工する



背景に入っていきます。まずは窓から入る大きな光を入れました。カーテンの形も整えて窓周辺の情報量を増やします。立体感を意識して窓枠のカゲを追加しました。窓枠、カーテンにも外から光を受けたハイライトを置きました。



窓枠のカゲの描き込みをさらに増やし、覆い焼きレイヤーで赤みも足しました。



画面手前のうさぎに簡単にカゲを入れガウスぼかしでぼかしました。手前がぼけているモチーフで画面内の前後感を強調しました。奥の子の足元のうさぎの色も毛並みを意識しながら塗りました。



画面全体にフレアを描き込み、画面の情報量を増やし、温かい印象を表現しました。
背景に合わせて人物の描き込みも調整していきます。人物の服や部屋の配色が似通ってしまっていて人物が埋もれてしまったので、背景の両端に白い線を入れて人物が浮かび上がるようにしました。また窓周辺が重苦しい印象だったのでビーズでできた簾も追加してキラキラ感を足してみました。



さかむけ 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

サラツヤな綺麗な髪の毛に惹かれます。身体のパーツだと、胸の谷間や脇、腕や足を曲げたときにできるぷっくりした部分が好きです……！　あとは 40 デニール位の肌が少し透けているタイツが好みです。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

髪の毛に関しては、重たい印象になりすぎない程度につやつや感を出すことと、ハイライトで頭の丸みを出せるように気をつけています。谷間などは濃いカゲを、ハイライトを強めに描いてムチムチ感を出しています。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

ライティングを意識して光の当たる部分は気持ちオーバーに明るく、それ以外の部分の彩度は低めにすると、立体感が出しやすいです。あと肌をより血色良く見せたいなというときは、「焼き込みレイヤー」の不透明度 10% 前後で赤みのある色を重ねると良い感じになる気がします。

Q 資料にしているものはありますか？

イラストを描く前に「マジックポーザー（Magic Poser）」という 3D ポージングアプリでいつも構図を作っています。指で直感的に使えますし、追加モデルを安く買えるので重宝しています。あとはコスプレ衣装の通販サイトをよく見ます。メイド服やプリーツスカートなどの描くのが難しい服のシワや、モデルのポーズなど、かなりイラストの参考になります。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

『アズールレーン』のイラストは、キャラの肉感、服の質感、背景、ライティング……どこを取ってもフェチだらけで、よくイラスト制作の参考にさせていただいています。とくに太もものムチムチ感と足首の細さのバランスにフェティシズムを感じます。

少し違うかもしれませんが、アニメだと『劇場版 少女歌劇 レヴュースタァライト』が、どの場面の構図もライティングも見ていて気持ち良いほどバチバチにキマっていて、画作りに対するフェチを感じました。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

今まで全く違う業種で働いており、本格的にイラストレーター一本で活動し始めたのは去年からです。イラストレーターになりたいけれど周囲に反対されている、イラストで稼いでいく自信がない……私も以前はそうでしたし、この本を読んでいる方でもそういう悩みを抱えている方は多いと思います。

イラストはいつ始めても遅すぎることはないですし、SNS などからお仕事をもらえる機会は以前よりも増えているので、この本を参考に一緒にイラストの勉強を頑張りましょう！　絵描きの一人として応援しています。

イラストレーター情報

● さかむけ

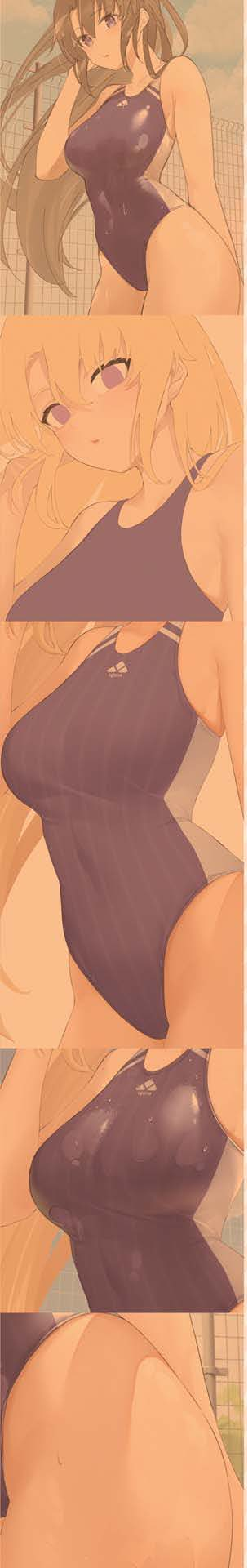
イラストレーター。ソーシャルゲームキャラクターデザイン、Vtuber デザインや動画イラスト、音声作品ジャケットなどを制作。京都芸術大学イラストレーションコース非常勤講師。今後はライトノベルの挿画を担当するのが目標です。

Twitter：https://twitter.com/sakamukeman
pixiv：https://www.pixiv.net/users/471154





©StudioComodo



第8章

テーマ

競泳水着

イラストレーター

うぇじたぶる

Illustrator

Theme

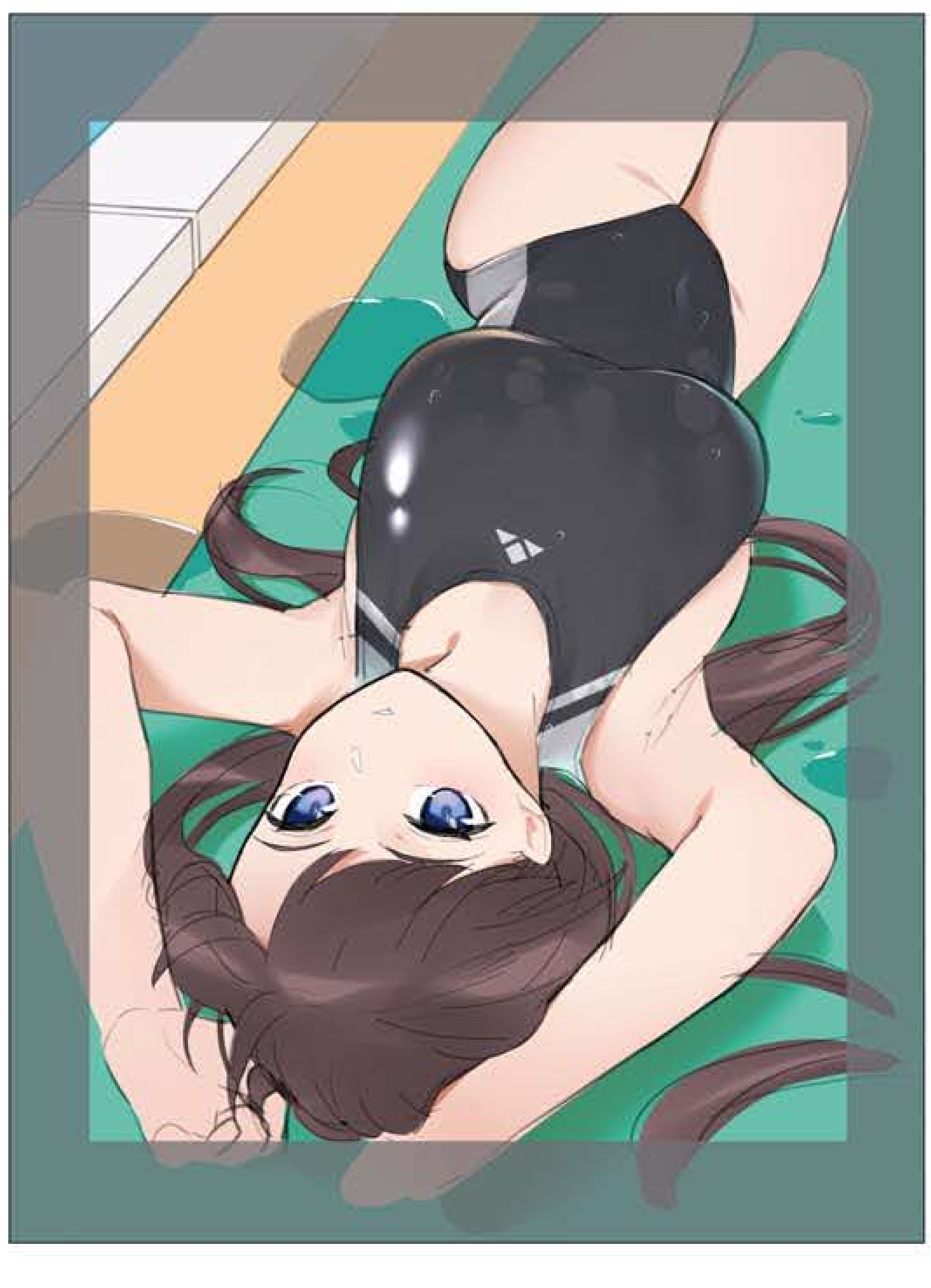
うぇじたぶる ×「 競泳水着 」

イラストのタイトル	イラスト総作業時間	普段使用しているペイントソフト
『見上げたら君がいた』	約 45 時間	メイン：CLIP STUDIO PAINT 色味の調整等：Adobe Photoshop

1 ラフを描く



このイラストは胸が高鳴るようなコンセプトを持って描きました。プールから上がる際、先にゴールしていた気になる先輩と不意に目があったというシチュエーションです。そのため、下から見上げるようなアオリ構図にしました。また、向こうも意図せず目が合ったため、不意を突かれた感じでほんの少しだけ驚いている表情にしました。



今回採用されたラフと一緒に提出した別案です。
※競泳水着のディテールがより伝わりやすかった一枚目のほうを編集部で採用しました。

2 線画を描く

線画を描いていきます。目や髪の線画は、下塗りのために必要なので描きますが、最終的には消します（線画があると、線が目立ちすぎてしまい、柔らかい表現にならないためです）。そのため、目と髪のレイヤーなどは分けて線画を描きます。

また、ラフから線画を描くうえで、いろいろと試行錯誤していますので、そちらは 140,141p にまとめました。





❶
目や髪は細かくレイヤーを分けておきます。線画はカスタムブラシを使用しています。CLIP STUDIO PAINT にはたくさんのブラシ素材があるので、自分の絵柄や筆圧に合ったブラシを試しつつ探してみてください。ブラシサイズは 10 くらいです。

❷
後ろ髪は線画で可能性を殺してしまうよりもシルエットで形をとるほうがバランスよくとれると思っています。なので、下塗りの段階では薄く表示して軽いガイド線として使っています。また、後ろ髪などの奥に来る部分は線画で変に目立ってしまうので消している面もあります。

3 下塗りをする

パーツごとにレイヤーを分けながら、下塗りをしていきます。今回のイラストの場合、顔とキャラクターから見て右の手が重なっていて、左腕も左太ももと重なっています。重なっている部分の落ちカゲや肌自体のカゲを描く際に、はみ出た部分を消す手間を省くためにあえてレイヤーを分けています。





顔と左腕、右足の肌レイヤーです。隣り合うパーツをレイヤー分けしています。

水着のイラストなので、パーツ自体は多くありません。肌レイヤーが 2 枚、前髪と後ろ髪のレイヤー、目のレイヤー、水着レイヤーくらいです。後ろ髪は線画なしでシルエットを考えつつそのまま塗っています。



右腕、左足のレイヤーです。同じ肌色ですが、別パーツの意識で塗っていきます。

4 肌を塗る

下塗りでレイヤーを分けた通り、肌もパーツごとにカゲをつけていきます。また、カゲは下塗りレイヤーに通常レイヤーを重ねて、直接濃い色をつけていっています。



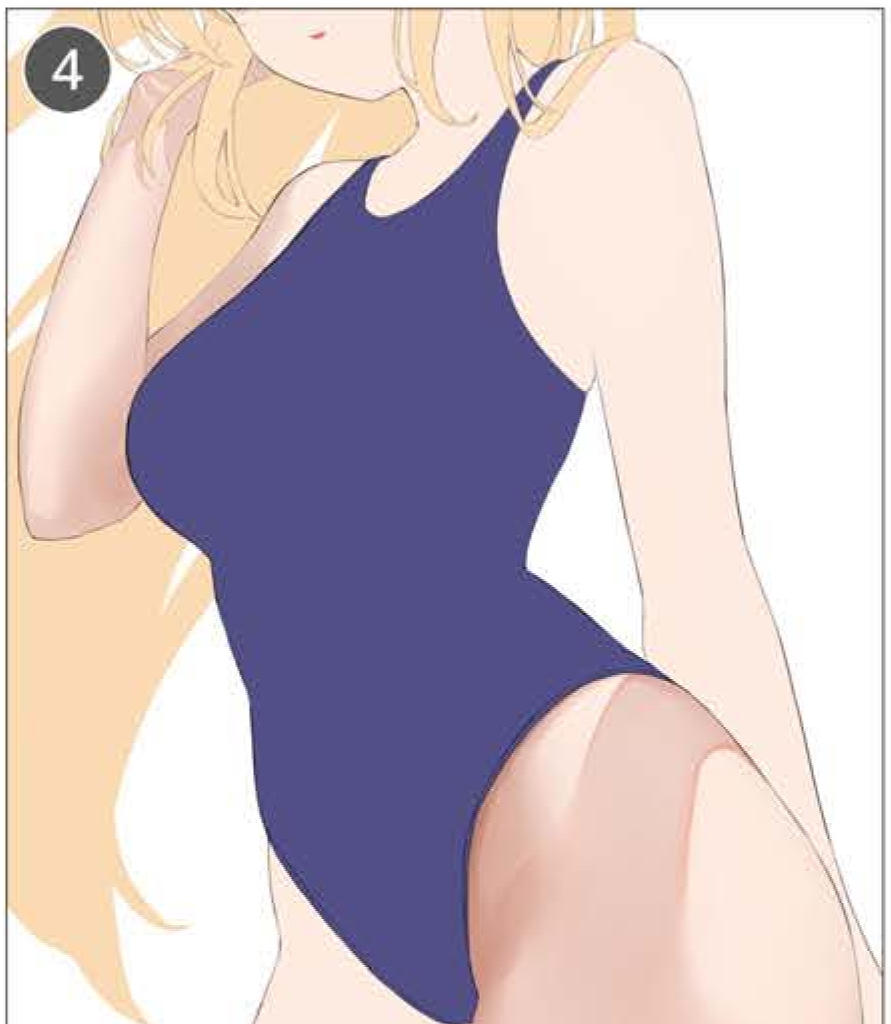
右腕と左足の１カゲを入れます。カゲをペンで入れたあと、境目をぼかしツールや水彩ツールでぼかしています。水着の落ちカゲ、水着の食い込みによってできるカゲなどを意識します。



二段階目のカゲを入れます。太もものつけ根に関しては、かなりこだわって立体感を出すようにしています。水着できゅっと締まるところは濃く、コントラストを強めにカゲを入れます。



さきほどつけたカゲをぼかしツールなどでなじませます。



左腕の落ちカゲを太ももに入れます。こうすることで、昼間の強い光を表現できます。カゲの境目を水彩境界のような効果を出すために濃くふち取りしています。



顔のカゲ一段階目です。髪の落ちカゲ、目元などにカゲを入れています。



同じように境目を濃くライン取りしつつ、二段階目のカゲをつけています。

Check Point

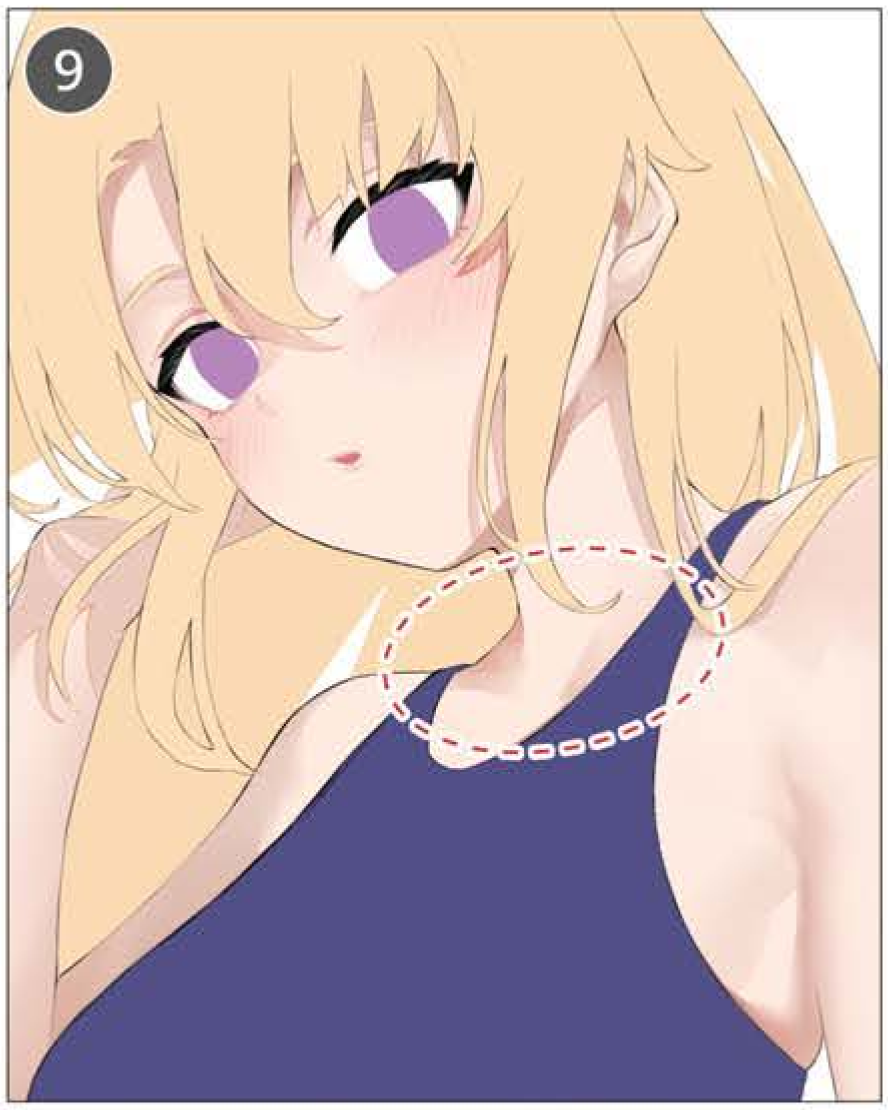
左腕の落ちカゲが光の強さだけでなく体の立体感も表現できます！



ここだけは乗算レイヤーを追加して、頬に赤みを加えました。



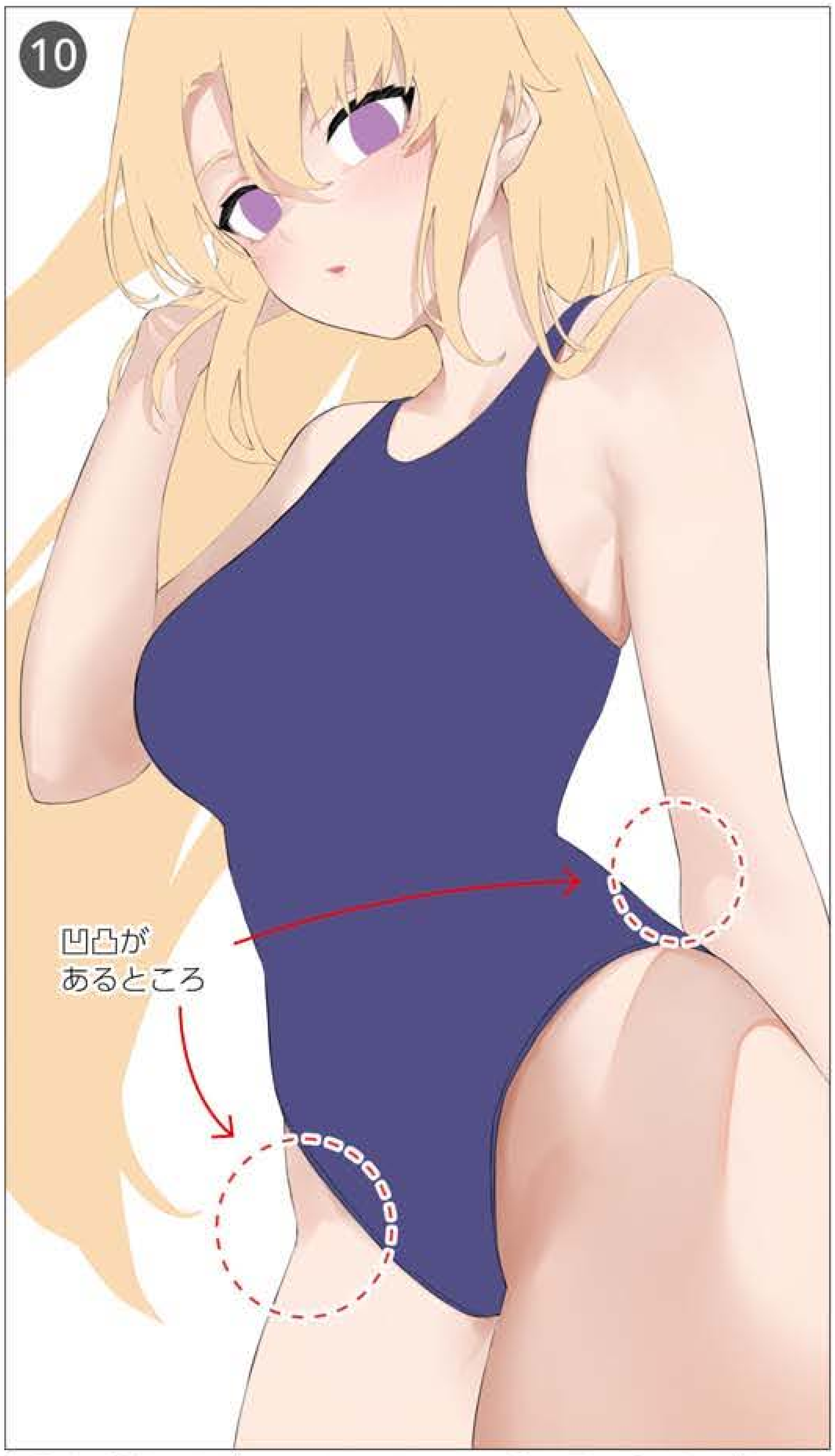
頬の赤み部分に斜線を引いて照れている感じを出します。



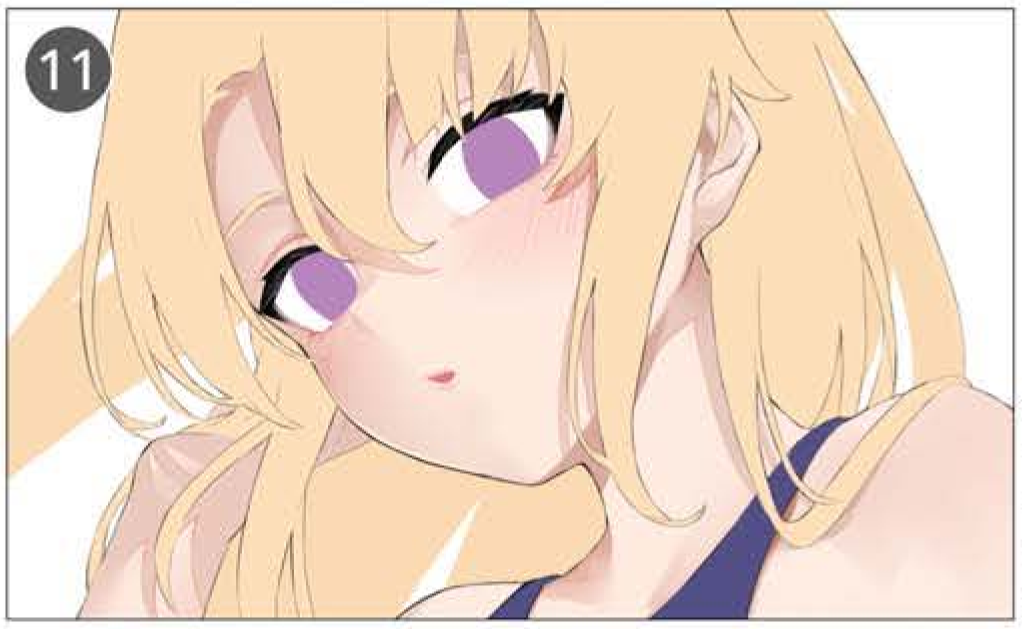
鎖骨部分、左脇のカゲをつけます。立体感は線で描かずに塗りで表現します。ぼかすカゲときっちりと残すカゲ線のメリハリをつけることで肉感が出ます。

Check Point

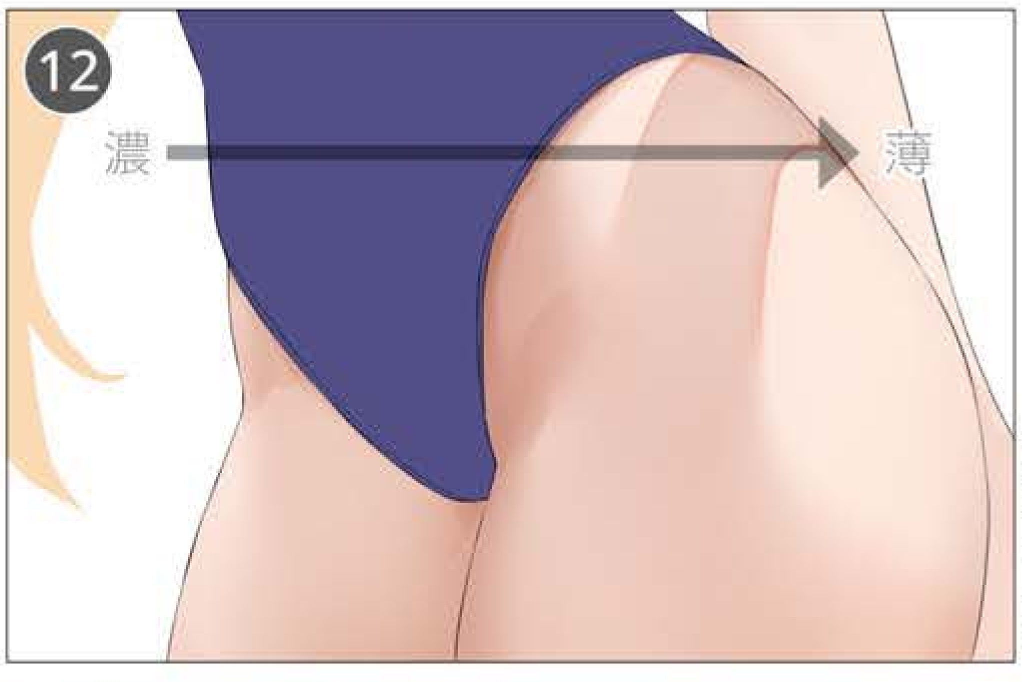
カゲを塗る際は、CLIP STUDIO PAINT にデフォルトで搭載されている、ペンツールのＧペンと水彩ツールの油彩、濃い水彩を使って描いています。Ｇペンで大まかなカゲや濃い部分を描いています。濃い水彩はカゲの境界線や少し濃いカゲに使っています。それ以外は油彩という感じで使い分けています。



左腕と右脚のカゲもつけていきます。女の子の体はなだらかですが、関節部分は凹凸ができるので、そこを意識してカゲをつけます。



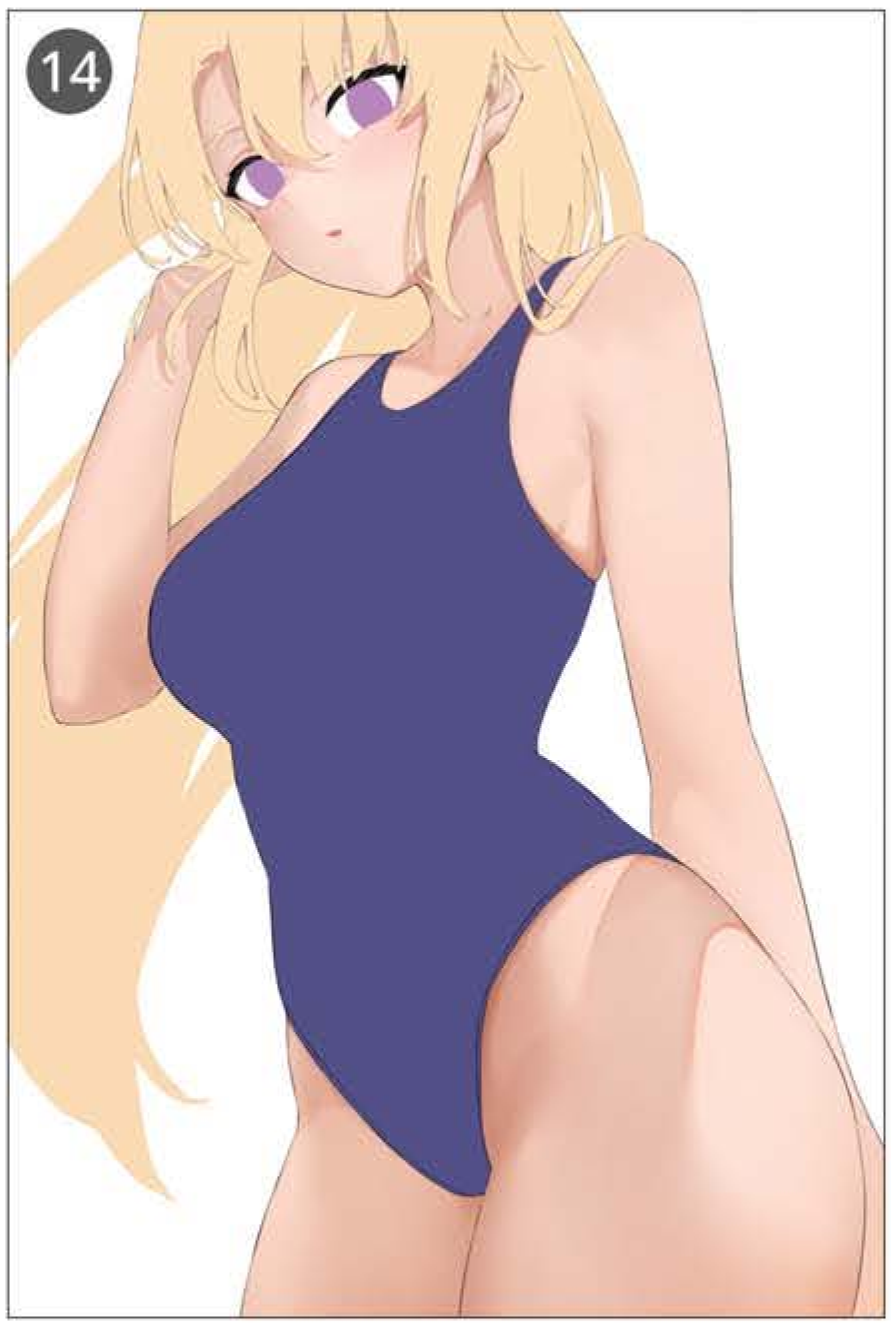
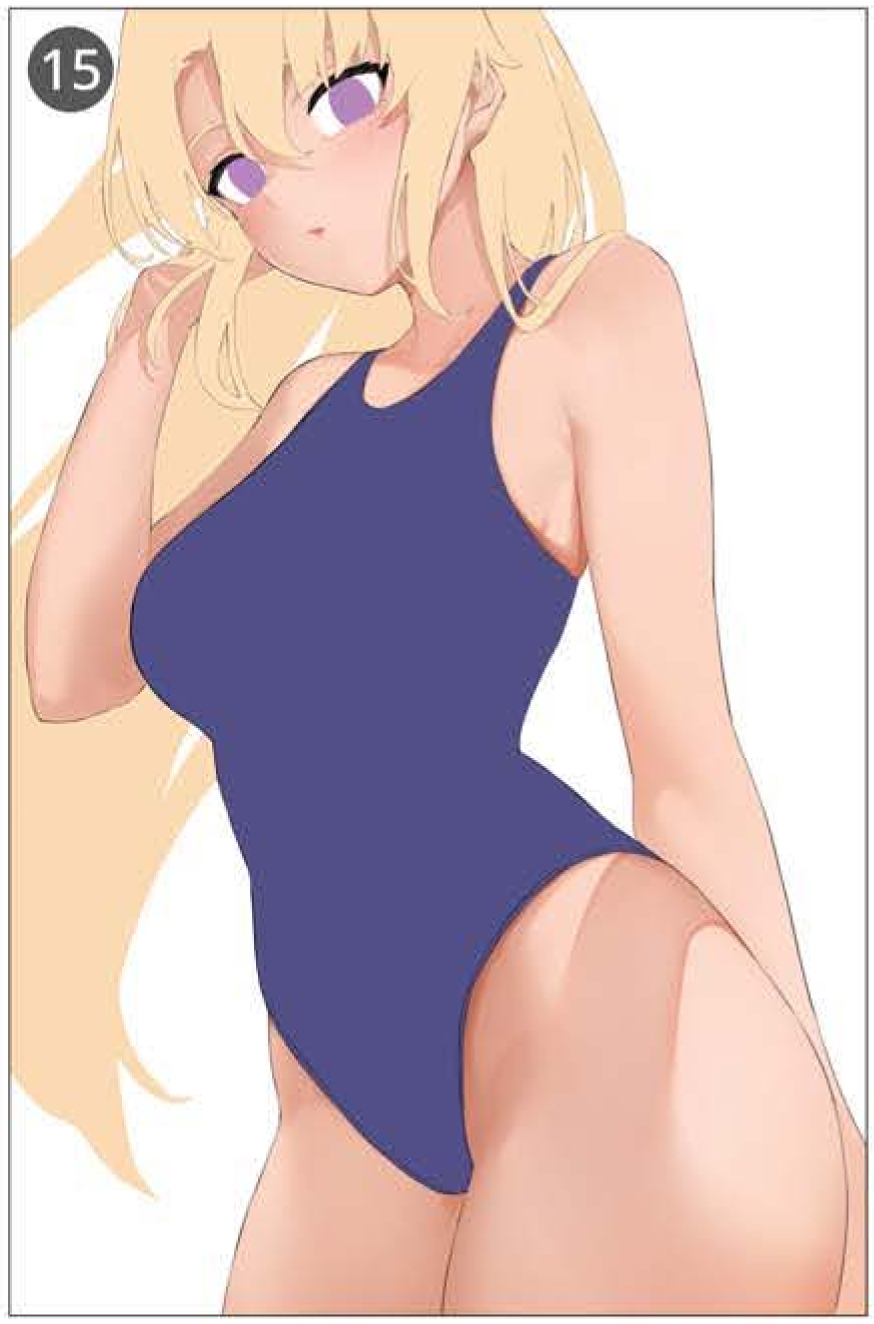
顔の右半分を濃くすることで、顔に立体感を出しています。鼻もカゲで表現しています。



右足も内ももが濃くなるようにざっくりとしたグラデーションを入れます。



首も全体的に暗くしました。

⓮
乗算レイヤーを追加して、全体的に肌色を濃くしています。光源は女の子の背面になるので、やや逆光気味になるため、通常より濃い肌色にしても大丈夫です。

⓯
さらに乗算レイヤーを重ねて、色味を調整します。塗ってみて、濃いなと思ったら不透明度を下げることで濃さを調整します。ハイライトを入れると、この濃さが気にならなくなるので、思い切って濃いめの色をつけていってください。

Check Point

逆光表現はしっかりと濃いめの肌にしましょう！

5 髪を塗る



髪は前髪と後ろ髪で分けて塗っていきます。



下塗りをしたあと、大まかなカゲを入れます。光源は後ろなので、濃くなるように塗ります。



カゲをつけていきます。うなじの位置、ライトの位置などを意識しつつ、房を作るように塗ります。



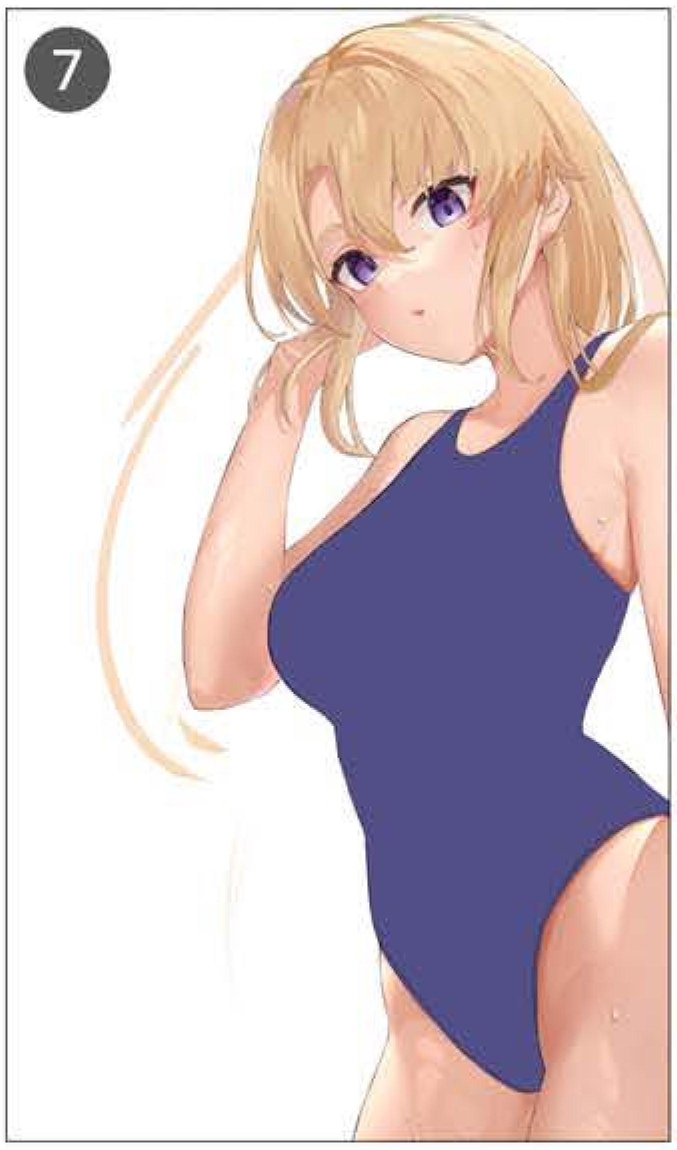
さらに濃いカゲをつけます。髪の房の中でも奥まった箇所を塗っていきます。多くなりすぎないように注意です。

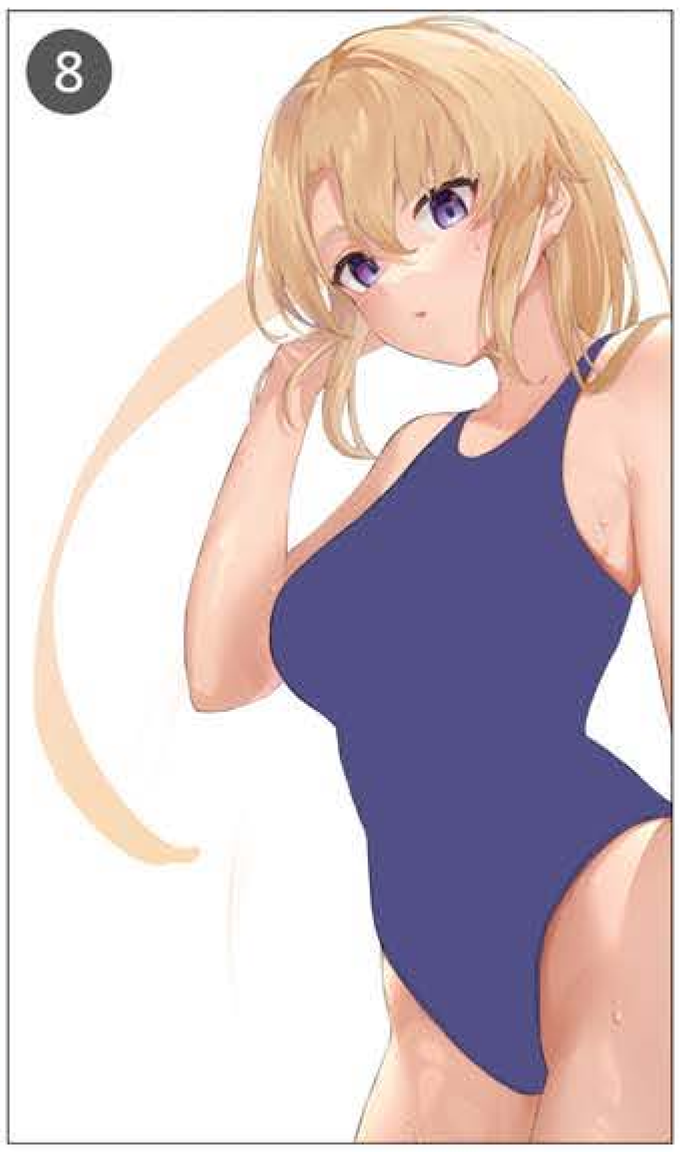


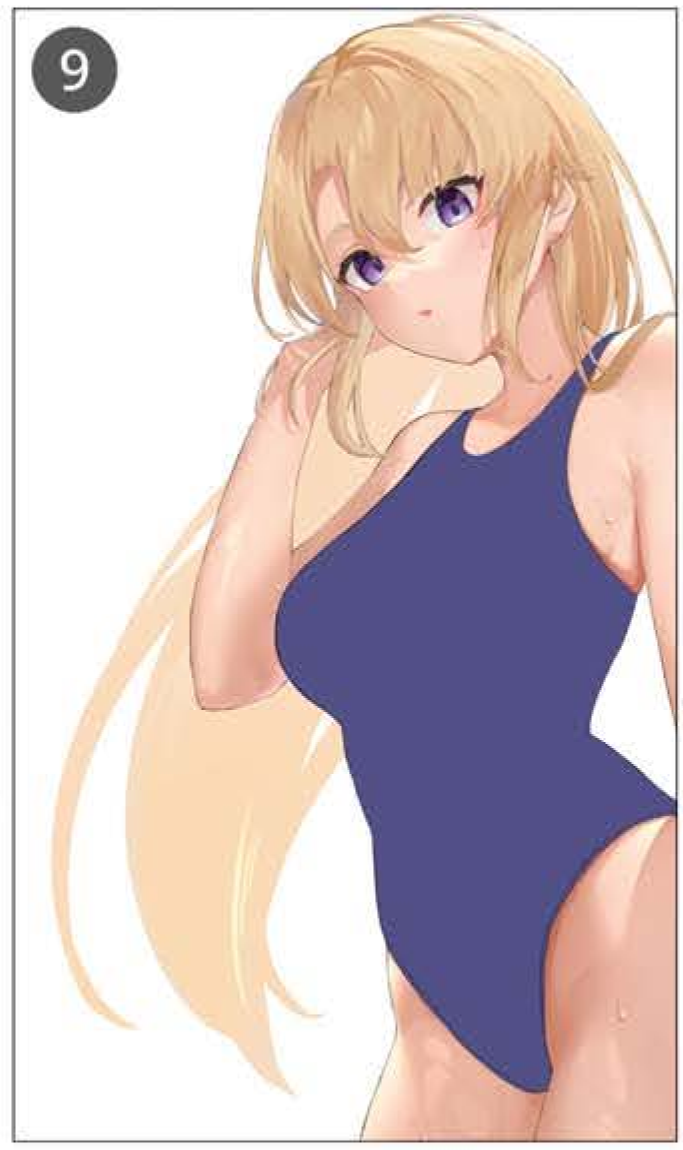
カゲの境界線に濃い線を描き入れたり、髪の線を細く入れて髪の質感を出します。



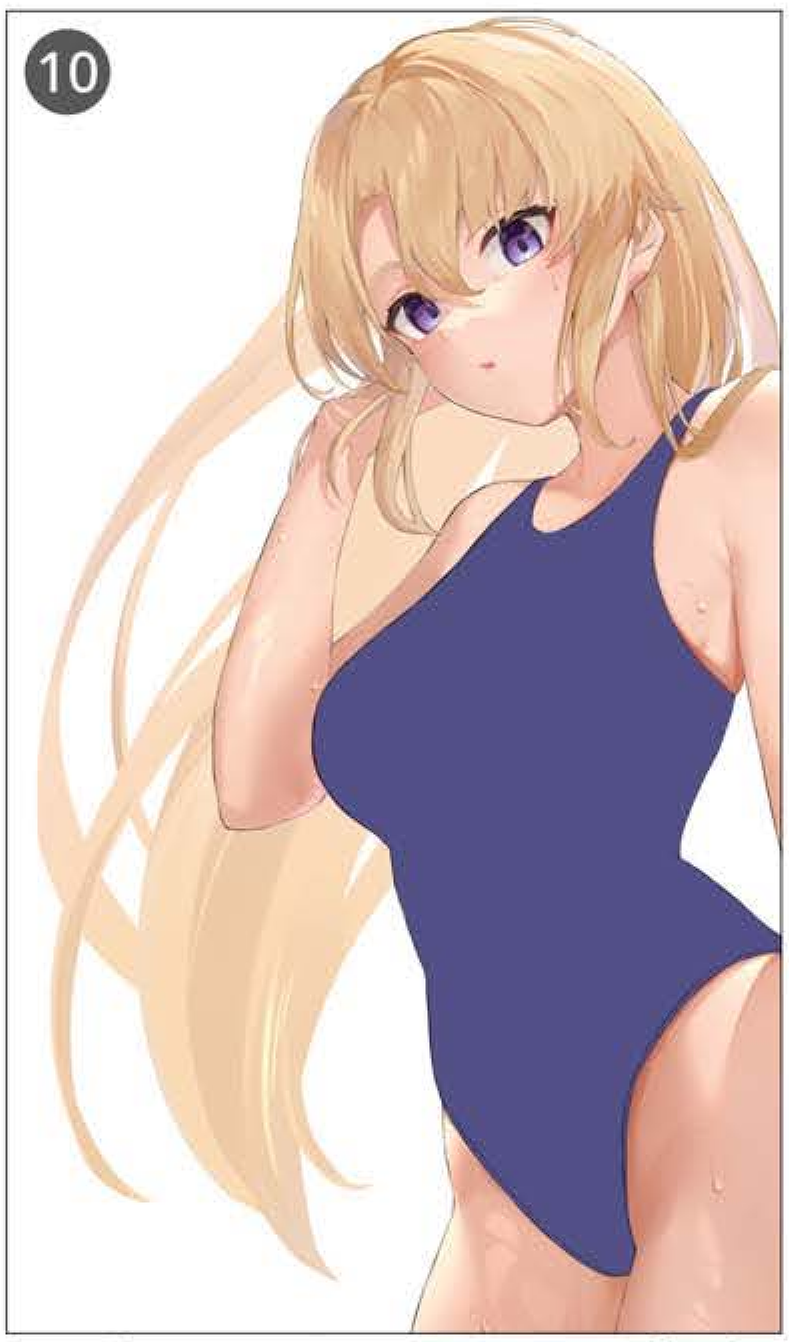
後ろからの光を入れました。



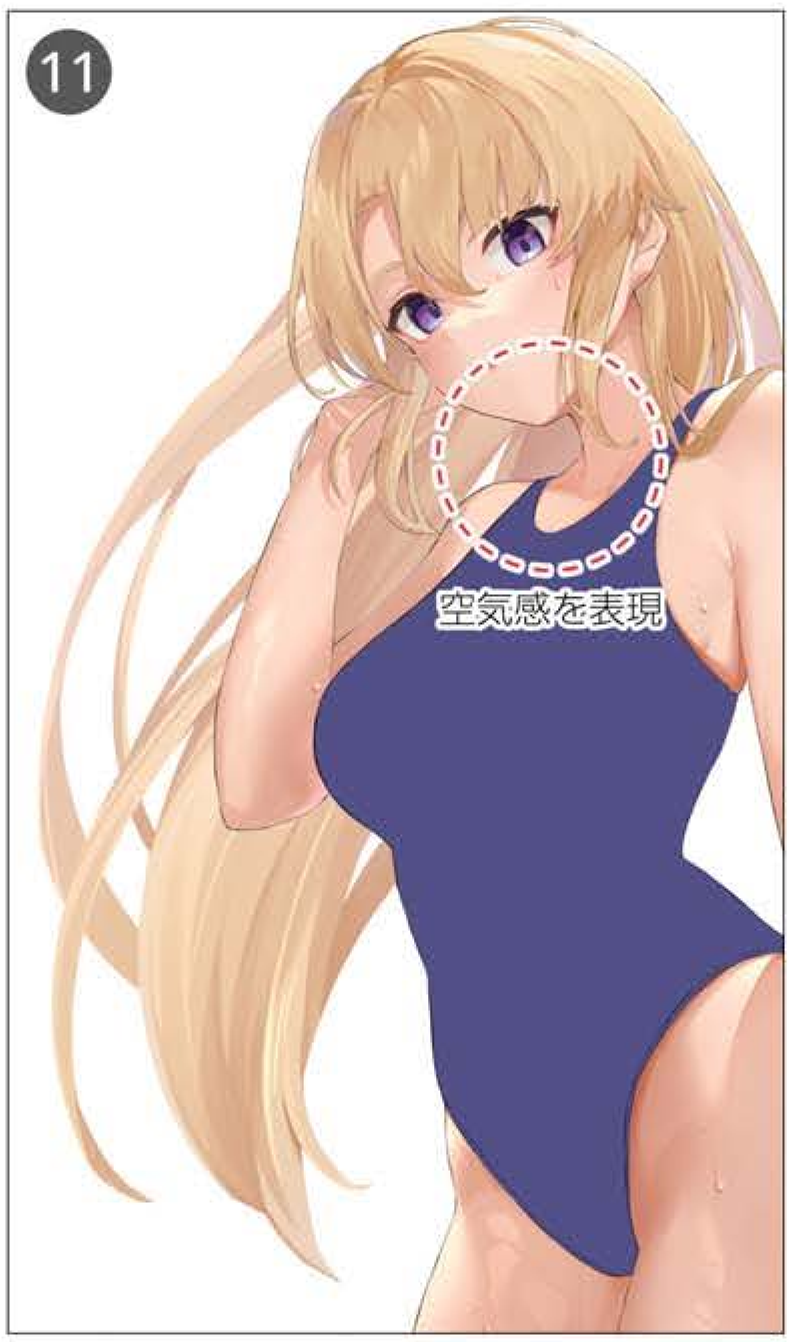




❼❽❾
後ろ髪ですが、こちらも、髪の流れによって、3つの束に分けて下塗りをしています。それぞれの束ごとにクリッピングしてカゲをつけていっています。束を分けて塗るほうが立体感が出やすいです。また、後ろ髪は線画がありません。いきなり線画なしが難しい場合は、下描きの状態で下塗りをしたあと、下描きの線を消せばOKです。



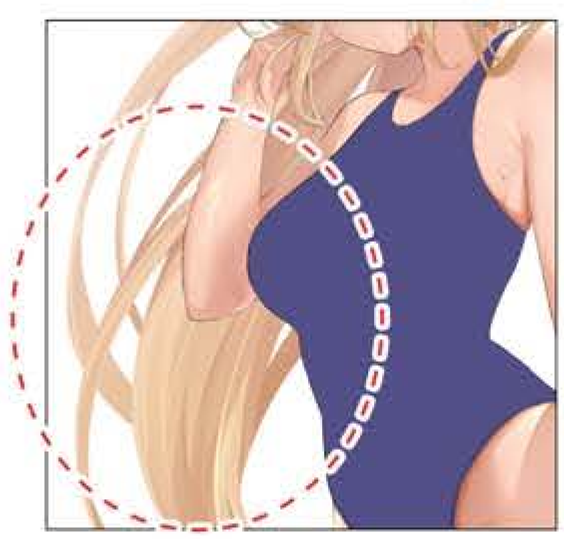
それぞれの下塗りレイヤーにクリッピングしてカゲを塗っていきます。光源は後ろなので、前髪より暗くならないように注意です。



空気感を出すように、首の後ろの髪は白っぽい色を入れています。



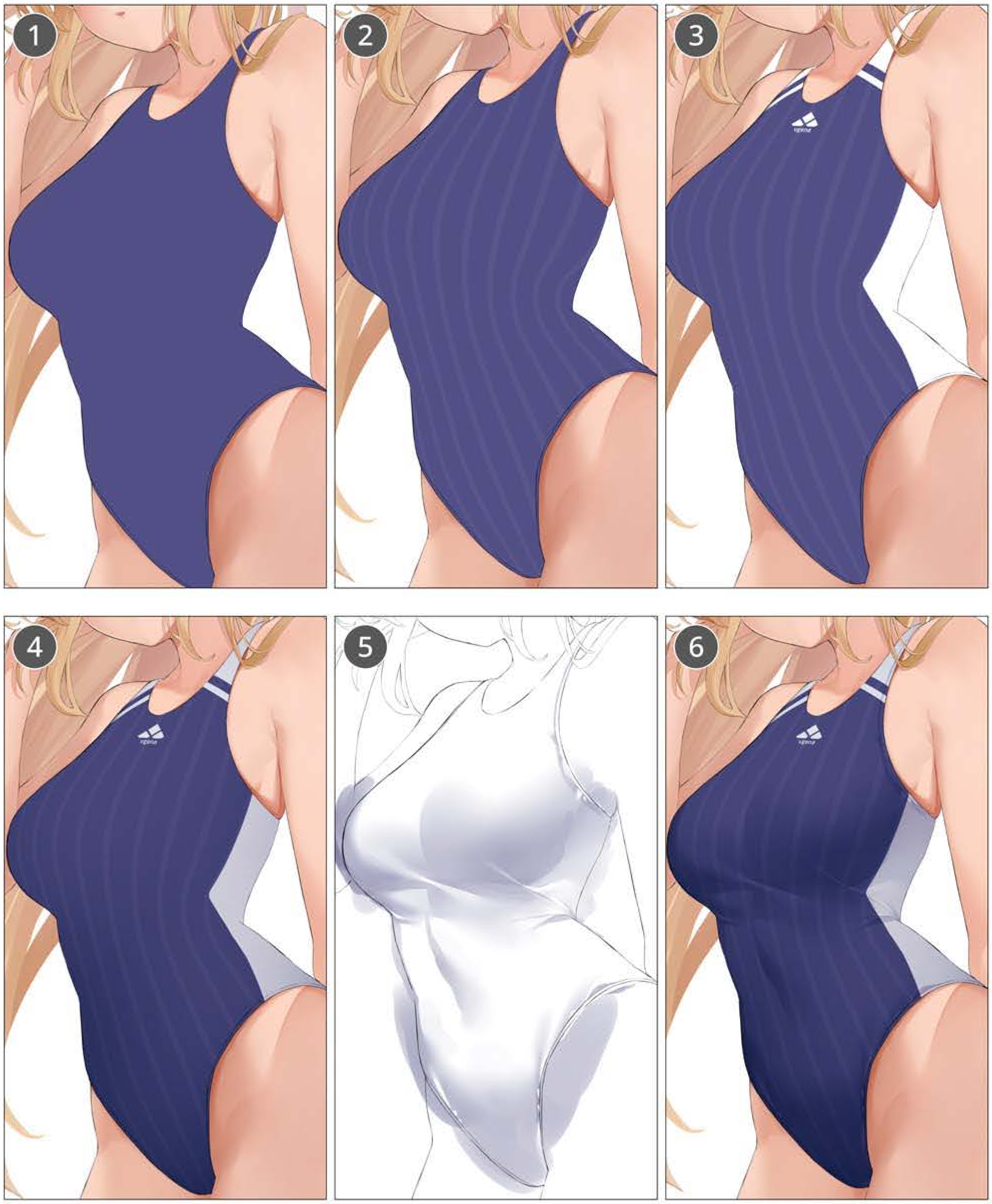
さらに細かいカゲを入れます。前髪より情報量は少なめで、房も大きくとっています。



大きな束は色みを若干赤くしました。

6 水着を塗る

競泳水着を塗っていきます。水着のデザインはシンプルですが、シンプルゆえに、水着の濡れ表現などが目立つようになっています。



❶
下塗りができた状態です。カゲをつけるので、ここの色味は抑えた状態にします。

❷
縦ラインを入れます。体の凹凸に合わせて手描きでラインを入れています。胸部分はやや広がるように、腰は細めになるようにラインを引きます。

❸
水着のデザインを加えます。白で両脇と肩ホルダー部分を塗りました。

❹
下が濃くなるようなグラデーションを入れます。水着に立体感を出すことで、体の凹凸を表現しています。

❺
乗算レイヤーでカゲをつけます。水彩筆ツールでカゲをつけて、ぼかしたりしてメリハリをつけています。実際には下塗りレイヤーにクリッピングしているので、はみ出しは気にしません。

❻
カゲを重ねたものです。ふち部分を描くときは、まずラインに沿った線を描いたあとに、服のシワ同様にひっぱられている方向にカゲを伸ばしていきます。

Check Point

- ふちは縫い目で固い部分ですので、カゲを描く際はふちよりも内側に描くことを意識します。こうすることで競泳水着特有のフィット感を出せます。
- この段階でカゲを濃くしすぎると、このあと濡れ感を描き足したときに水着が黒く潰れすぎる場合があります。カゲは普段の服に描くより薄めに入れることがポイントです。

7 水着の濡れ表現を描く

水着を塗り終わったら、水着が濡れた表現を描き加えていきます。
まずは、濡れ感表現の中でも一番難しく重要な工程である、捌けた水表現を描いていきます。



薄くまとわりつくような水が捌ける際は、円形に捌ける場合が多いと思います。そこに重力が加わり下側が膨らんだ円形を意識して描いています。
また、下側は上から水が流れてきているので水が捌けづらくなっていますので、円の数は上側よりも少なめに意識して描くとメリハリもついていいと思います。



まず通常レイヤーを作成し、水着レイヤーにクリッピングし、Gペンで水着を塗りつぶします。



捌けた水の円形を意識しながら消しゴムで円形状に削っていきます。先ほど解説したとおり、単純な丸ではなく、下に落ちていくような形です。



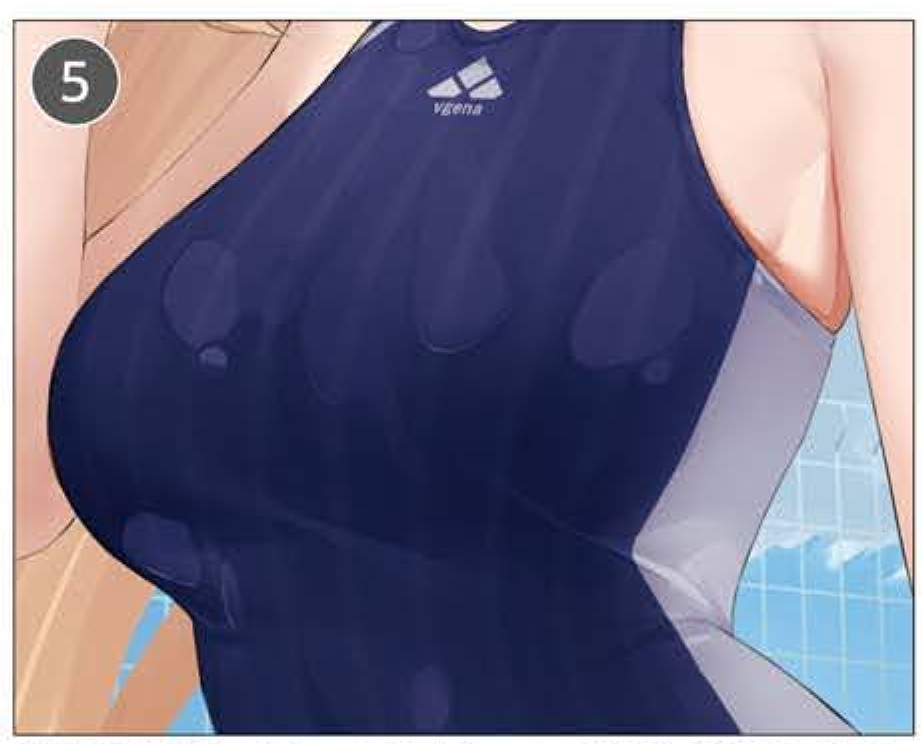
透明色の筆ツールで胸上部の円形をなじませます。



レイヤーモードを乗算に変更して、不透明度を50％ほどまで下げます。

Check Point

水の円形は真ん丸ではなく
動を感じさせるような
ゆがんだ形にします。



加算（発光）レイヤーを追加して、光源とは逆の左下にふちをなぞるようハイライトを足してメリハリをつけます。

8 水着の水滴を描く

水滴を描く場合、捌けている水の部分には水滴を描かないようにしています。なぜなら、水滴は水が捌けたあとに取り残された水が結合してできると考えているからです。

また、水着のように明度が低い（黒に近い）場合はハイライト主体で水滴を表現します。逆に肌のように明度が高い（白に近い）場合はカゲ主体で表現します。

Check Point

表現を使い分けることで、小さな水滴でもほどよく目立ち、粒感のある水滴が描けます。



今回は右上に光源があるため、左下の方に水滴のカゲを乗算レイヤーで描き加えます。



加算（発光）レイヤーを重ねて、カゲを描いたすぐ横に反射光を普段よりも明るめに置きます。



反射光とは逆の方に強めのハイライトを入れて完成です。

9 反射光を入れる

ここでは、乗算レイヤーなどによって黒くつぶれてしまった胸の下部分に反射光を入れることで、胸の存在感と胸のラインを復活させます。またお腹のラインが締まって見えるように嘘の反射光を左側のお腹に入れました。



加算（発光）レイヤーを作り、向かって左側にはプールの床の色の反射光を入れます。右側の胸には、腕や太ももからの肌色の反射光を入れてから不透明度を 20% ほどにまで下げ、消しゴムツール [軟らかめ] で調整します。

10 胸のハイライトを入れる

競泳水着のようなツルツルした素材のハイライトはよく見てみると粒子感があります。それをこの工程で表現していきます。



加算(発光)レイヤーを新規に作り、CLIP STUDIO PAINTにデフォルトで搭載されている「にじみスプレー」を使って粒子感を表現します。



これだけだとぼやけてしまうのでエアブラシの「トーン削り」で周りを削ったあと、さらに「にじみスプレー」で加筆して整え、メリハリをつけていきます。



不透明度を下げて消しゴム「軟らかめ」で整えます。光源は右上なので左下側の方を中心に削っていきます。



もっとも強く光が当たる部分に追加でハイライトを同じ手法で足します。



にじみスプレーについては、デフォルトの設定のままではうまく表現できないことが多いので、粒子サイズや粒子密度をキャンバスごとに変えて描きます。

Check Point

サブビューで全体を見たときに、粒子感が見えるか見えないかくらいにサイズや密度を調整するといい感じに見えます。



11 全体のハイライトを追加する

競泳水着の濡れ表現は仕上げを除いてこれで最後の工程です。この工程では光源によってできるハイライトを描いていき、立体感とイラスト全体を締めることを意識します。



今までの工程では腰部分が前に出ていないように見えるのでここで少し大きめにハイライトを入れることで手前に来ている感じを表現しました。

また、この工程ではあまり目立ちませんが、このあとの仕上げのために胸上部に赤みを帯びた色を加算(発光)レイヤーで入れます。(❷)

ここの色は赤または青色で描いています。プールサイドのように水面から離れていて太陽光を強く受けている場合は暖色、水面近くの場合は青紫系統の寒色を使用しています。

12 肌の濡れ表現を描く

水着だけではなく、肌にも濡れた表現を入れることで、リアリティがアップします。



この工程では普段より少しだけ薄く、シンプルに全体的にカゲを入れていきます。大きなカゲや細かいカゲ、濃いカゲを描きすぎると肌の濡れ感を出すときに色がくすんだり、くどくなることがあるので注意です。
また、光源に近い場合は彩度高め、光源から離れると彩度を落とすということも意識して描いています。こうすることでハイライトだけでなく、カゲだけでも光源の説得力をプラスすることができます。



「水着の濡れ表現を描く」の工程で説明した円形で掬けることを意識しつつ、競泳水着よりは水がまとわりつかないことを意識して、肌のカゲにも濡れ感を描きます。
タオルと金属の保水率が違うように競泳水着と肌でも保水率は変わってきます。競泳水着には多めに掬けている水を描き、肌は少なめにします。
また、のちの工程で光が当たっている部分の濡れ表現をするため、カゲのできている部分や光が当たりづらい場所を中心に置いています。



水滴も「水着の水滴を描く」の工程で説明した手順でカゲ→反射光→ハイライトの順番で描いていきます。また肌は明度が低い(白に近い)のでハイライト主体ではなく、カゲを少し濃くして全体で見たときに粒が少し見えるかな？ くらいに調整することを意識します。
配置するときの注意点として、左側に水滴を描いたら右側に先ほど描いた水滴より少しだけ下のところに水滴を追加しています。こうすることでバランスよく配置できると思います。そのあと位置を微調整しています。

肌のハイライトにはツルツルした質感を与えて水着と質感の違いを表現します。
向かって右側の腕の前腕部分と肩にハイライトを足して腕の立体感を出します。前腕部分のハイライトは思い切って入れます。濡れているときは普段よりもハイライトは強めに、多めに入れてあげると濡れている感じの表現が伝わりやすいと思います。



まず加算（発光）レイヤーを新規で作り、縦にＧペンで描いていきます。



消しゴムブラシで少し削っていきます。



色混ぜツールの［指先］で横側に伸ばしたり少し縦に伸ばします。



消しゴムで形を整え、少し不透明度を下げます。

この工程では今まで捌けている水は乗算レイヤーで表現していましたが、あえて加算（発光）レイヤーで表現していきます。
水はカゲよりも光をよく反射します。ただし、それをすべて表現するとイラスト的にかなり見づらくなる恐れやインパクトが強くなりすぎるため、イラスト表現的に避けているイラストレーターさんが多いと思います。
しかし、うまく使えばより多様な濡れ感の表現に繋がり、見飽きないイラストに昇華できると思います。この表現は上記の理由から一箇所、多くても二箇所に限定して使うようにしています。



加算（発光）レイヤーにＧペンで大まかな形を置きます。



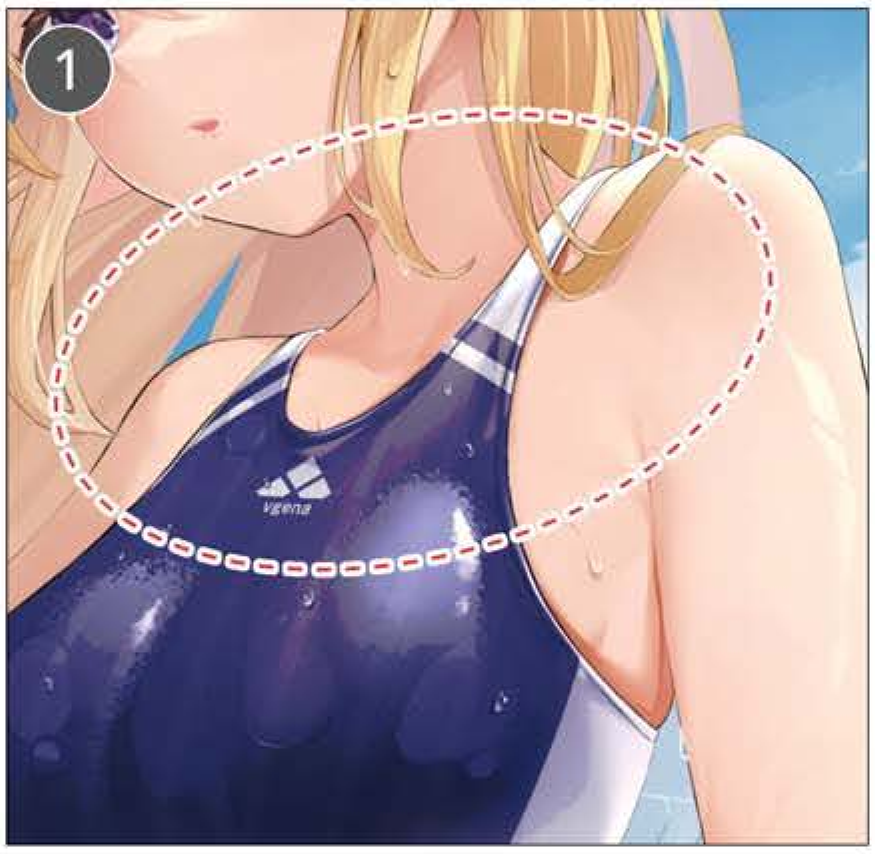
色混ぜツールの指先で重力の方向に下ろしていきます。このとき、私は日本刀の刃の波模様を意識しています。



水滴に合うように消しゴムツールで形を整えます。

13 仕上げ・加工する

単色になりがちな競泳水着のアクセントの色と質感の追加を表現していきます。



胸上部に現れている質感は「全体のハイライトを追加」の工程で表現した薄いハイライトです。個人的には一番気に入っている表現です。



仕上げ方はまず水着のレイヤーフォルダを選択しながら [編集] → [色調補正] → [階調化] を選択します。階調化数を 2 か 3 にします。全体で見たときの色味やメリハリなどで決めます。今回は階調化数 3 を選択しました。
次にレイヤー効果を [ソフトレイヤー] に変更したあと、不透明度を 10% 付近まで下げて完成です。
この一手間で水着の魅力がぐっとアップすると思います！
ほかにも肌の色味が白すぎたため肌のレイヤーを複製して重ねました。



一目で光源が分かるように背景の右上から強めに太陽光を入れます。この際、あまり白飛びしすぎないことを意識します。



同時に左右の明暗差を出すために左側全体に参考画像のような色をのせます。今までキャラだけの締まりでしたがこの仕上げではイラスト全体の締まりを意識します。



キャラ全体が少し暖色よりで背景となじんでいないのでキャラ左側に寒色系の色を [乗算] で追加します。右側の肩と太ももに十字のハイライトを追加して完成です。


vgena

おまけ

線画ができるまで

メイキングページでは、ラフから下塗りまですんなりと進んだように解説しましたが、実際には気に入った顔が描けるまで何度も線を描き直しています。ここではそのボツになった過程をお見せします。

- ラフ
- ↓
- 線画
- ↓
- 引きで見て気になった部分の修正
- ↓
- 下塗り
- ↓
- 線画を薄くしてシルエットでの違和感を見る
- ↓
- 線画を足して完成

（線画～修正を繰り返す）趣味絵の場合は複数のイラストレーターに見せてお互いに確認し合っています。

こちらが僕の作業工程になります。ラフや線画は何度も描いてみて、微調整を繰り返しています。

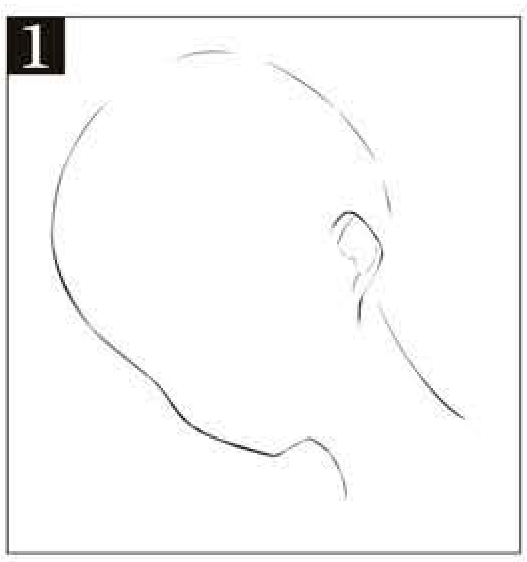
ラフのボツ案

ボツというよりは筆慣らし的な感じで描いていたものです。

ほかにも可能性がないかな？ という感じでキャラに合わないだろうな～という表情や耳や眉、目など少し角度をつけすぎじゃない？ というくらいに動かして遊んでみました。

自分はツンとしたほうがあどけない表情よりも良いということでボツになってしまいましたが、自分の練習にもなり、思いがけない発見に繋がるのでラフ完成後に行っています。

勢いで描いたラフをどれほどデッサンに従って描くかのすり合わせを行っています。



1は基本的にいろいろ遊んで可能性を探しました（このレイヤーは自分にとって無理があるかな？ という角度に首を傾けておきました）。



2は少し耳を下げて顔の傾きをゆるくしました（個人的にしっくりくる角度で描きます）。



3は1と2の中間位に耳を置いて、2よりも角度をつけました（その中間を描いてどれがいいのか見極めをします）。



4は少し目を近づけてほんの少し耳を離しました。いろいろなパターンを試して、自分の中で一番しっくりくる4を選んで今回は清書に移りました。

線画のボツ案

先ほどの顔ボツレイヤー４から清書しました。



先ほどは顔だけ見て描いていたため、首が長くなっていたことに気がつかなかったので、複製して位置を修正しました。
デッサン的に変でも首が長いほうが良い場合があるので、一応複製して取っておきます。
とにかく僕はいろいろな可能性を消さないためと保険のためにレイヤーを複製してとっておきます。

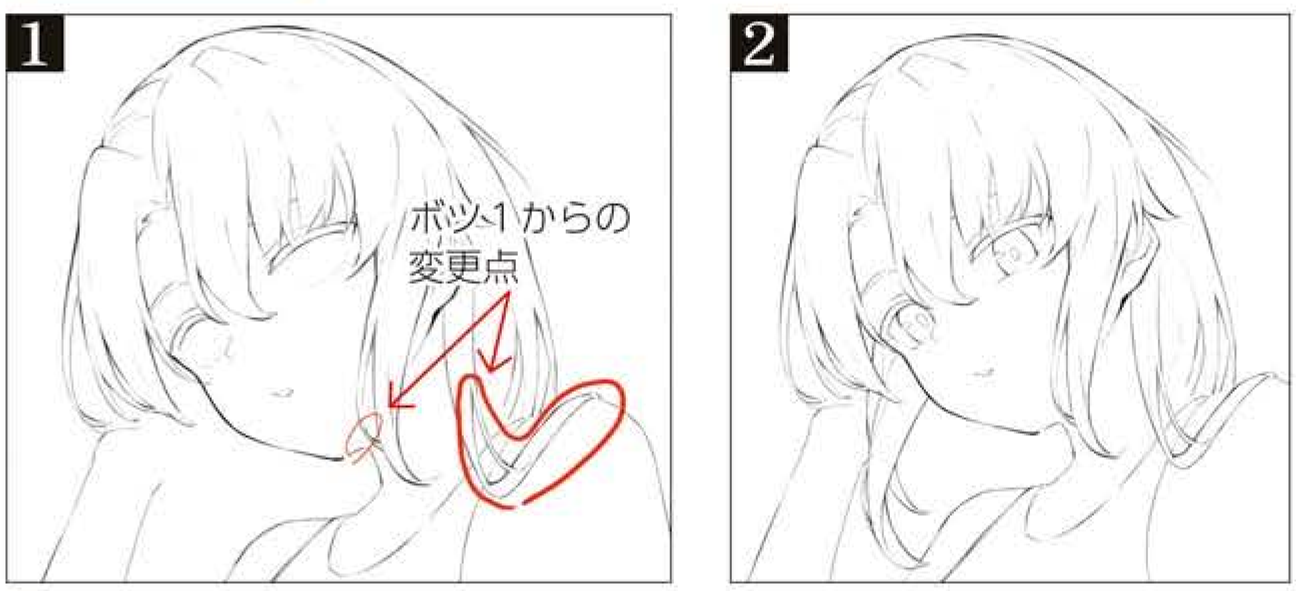
線画が一旦完成したらボツにした線画と見比べて良くなったか悪くなったかを確認することができるので、レイヤーはかさばってしまいますが、重要かな？ と僕は思います。



顔のボツ１

後頭部が潰れてしまっているのでボツにしました。

顔のボツ２



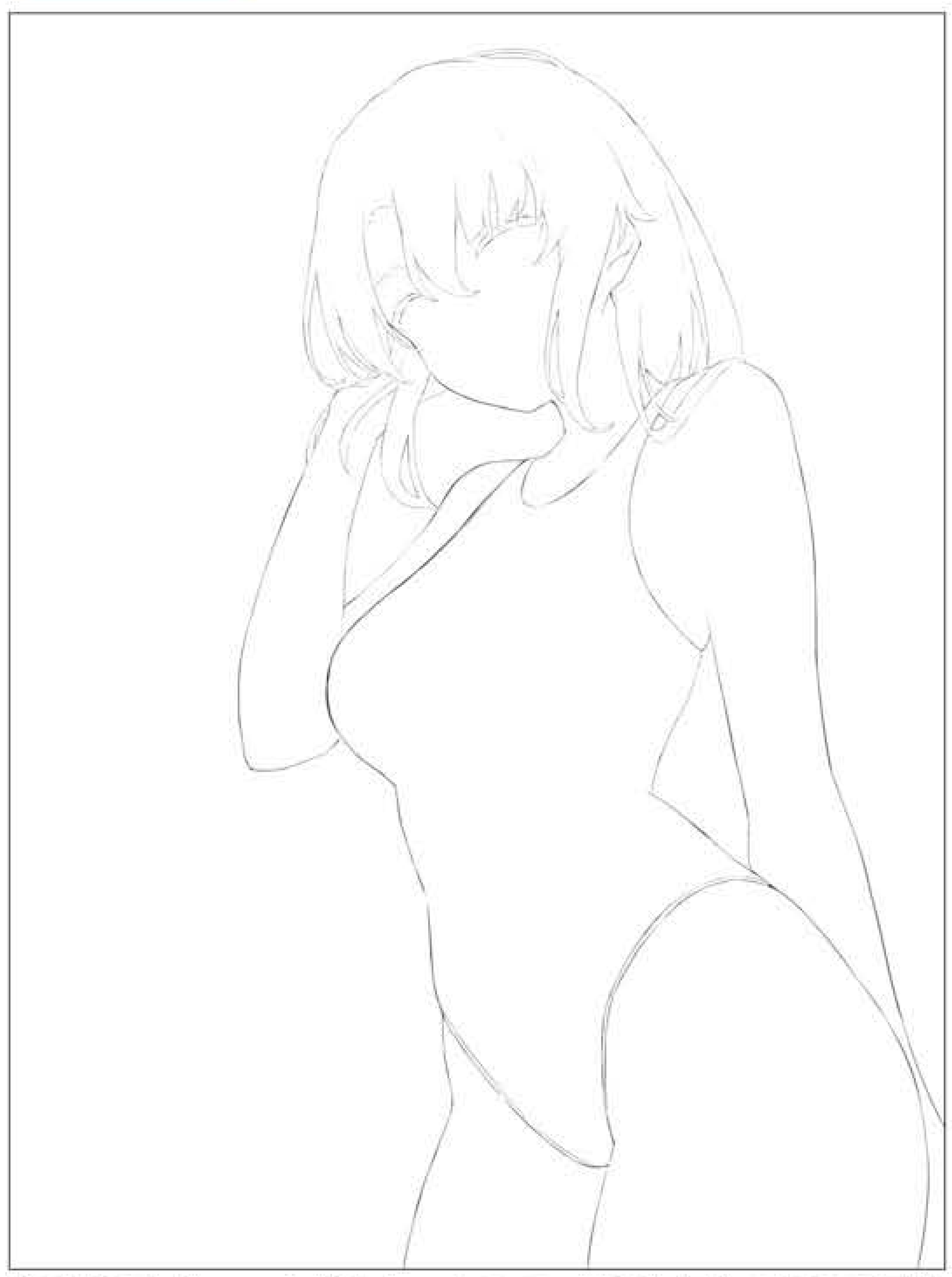
1はシルエットで取るために瞳、髪の線画を省いたものです。
奥のもみあげ部分の髪は下塗りのあとで足しました。それが2です。
（部位によってシルエットを先に取ってから、線画をあとから描く手法をとっています。）
向かって右側の肩にかかる髪が少し肩から落ちそうだったので少しだけ内側に寄せました。
それに加えて顎の線を消しました（これも修正後と比べるために微妙な修正ですが、前のレイヤーを取っておいています）。
この段階では線画は完成だと思ったので、下塗りの工程に移りました。



顔のボツ３

本当に少しですが口を向かって右側にずらしました。
それと二重を線画で描いていましたが、塗りが終わったので消しました。
これも保険として顔ボツ２をとってあります。
下塗りが終わって引きで見た際、後頭部のシルエットに違和感を覚えたので、下塗り段階でシルエットを取ることにして消しました。

線画完成



後ろ髪のシルエットが決まったので、線画を足して線画の最終決定案ができました。
瞳の線画はないほうが良いと思ったので消しました（瞳の色が薄いときは線画を残す場合があったりします）。

ゔぇじたぶる 先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

太ももや汗などの水滴系がフェチです。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

太ももは筋肉を描き込まないことが多いため、円柱に見えてしまうことが多くあります。なのでシルエットでお尻の部分や内ももなどの柔らかさを表現できるように頑張っています。

また、太ももは俯瞰の構図にするのではなく、アオリにしたほうが手前に来させることができます。なので構図から意識して目立たせることも考えています。

水滴はメイキングで前述したようにメリハリを意識しています。全体で見たときにパッと水滴があるのはわかるけれど邪魔にならないように気をつけています。何度も引きで見たり、ナビゲーターで全体を確認しながら調整して描いています。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

まずはGペンなどのパッキリしたペンで大きく落ちカゲをつけて進めていくことをしています。そうすることで線画や下塗り段階ではあまり見えなかった立体が掴めて、そのあとの塗りのとっかかりにとても便利だと思っています。

Q 資料にしているものはありますか？

資料にしているのは、身近にあるものや自分の写真を撮ったりしています。

水の場合は湯船から手を出した場合やシャワーにあてたときの水の捌け方、タオルや壁によってどういった違いが表れるかを観察して触って確かめています。

人体は Pinterest から探したりしています。ない場合は自分で写真を撮って実際にできる体のカゲなどを観察して描いています。

服の資料の場合は今年に入ってマネキンを購入したので、服を着せてシワを観察して写真を撮って参考にしています。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

僕がもっともフェチを感じると思うのは、よむ先生の『がんばれ同期ちゃん』です。出てくるキャラの魅力や画力は言うまでもないのですが、その中でもタイツが本当にフェチを感じます。タイツの手触りが伝わってくるような質感や足の指の透け具合、脱ぎかけのタイツのシワやそれに乗っかっている肉がすごくフェチを感じて大好きな作品です。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

はじめまして、ゔぇじたぶるです。

僕がプロ絵師を目指すために現在もやっている練習法は、全力で一枚絵を完成させたあとに、他人にフィードバックをしてもらうことです。完成絵は最低でも十時間以上かけて描いたほうが効果があると思っています。また、見せる人は絵を描いたことのない友人と絵描きの友達の両方に聞いています。

なぜ両方に聞くかというと、絵を描いたことのない人はある意味、本当の全体の印象をぱっと言ってくれます。料理で例えると「おいしい！」や「まずい！」「辛い！」などの舌に入れた瞬間の感想を言ってくれる感じです。たまにとんでもないことを言われることもありますが、世の中は絵描きよりも絵を描いたことがない人の方が多いので世間一般の意見はそちらです。

次に、絵描きです。絵描きは全体も見てくれますが、細かい技術などを見抜いて指摘してくれます。こちらも料理で例えると「後からくる味のアクセントが弱い」や「苦味を足して甘さをもっと際立たせたい」などの細かい部分を指摘してくれる感じです。素人の人には言語化ができていないだけで、全体としてのクオリティに悪影響を与えている部分を具体的に修正できると思います。

厳しい意見や自分とは違う感覚のものを受け入れる作業はつらいこともありますが、新しい感覚や自分にない見方ができるようになるのでプロを目指してからはずっと続けています。（なにより乗り越えてうまくなったときがとても楽しいです。）

こういった小さい技術や世間と自分の感覚とのズレを整えていくことで完成度が高く、クオリティに差のないプロらしいイラストが描けるようになると僕は思っています。

まだまだ自分もプロのイラストの実力には届いていないので、この本を読んでくださっている方と共に精進できればと思います。

イラストレーター情報

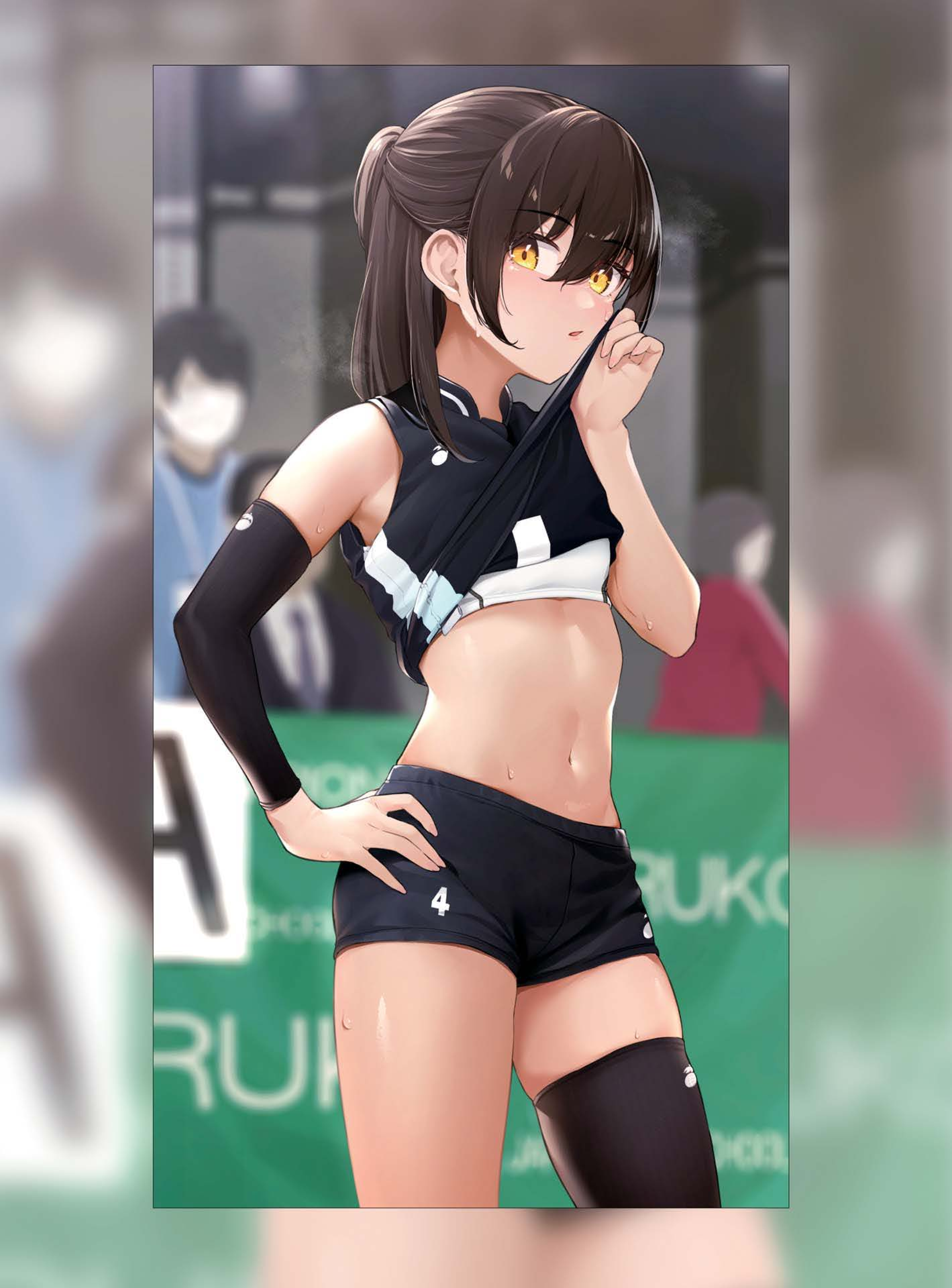
● ヴぇじたぶる

経歴：Vtuber キャラクターデザイン（複数）　株式会社 3D ライブ パッケージイラスト　そのほかソーシャルゲーム立ち絵、キャラクターデザインなど

Twitter：https://twitter.com/Vegetablenabe
pixiv：https://www.pixiv.net/users/40223506









第9章

テーマ

タイツ

イラストレーター

8イチビ8

Illustrator

8イチビ8 × 「タイツ」

Theme

イラストのタイトル	イラスト総作業時間	普段使用しているペイントソフト
『Jasmine』	約10時間	CLIP STUDIO PAINT

1 ラフを描く



フェチに注目したメイキングとのことで、タイツと胸が強調されるような構図にしました。
ラフを描きます。細かいところはあとで描くので、ここでは全体のバランスを見て大まかに描きます。



線を整えます。ここもあとで上から塗りつぶすので適当に形をとります。



下塗りをします。キャラ以外の白い箇所を適当に選択して、「選択範囲を反転」してから全体を塗りつぶします。
マスクをかけておくと上から塗ったときにはみ出さないので便利です。



ランガード(太もも部分のライン)を描きます。本来は脚の付け根部分にありますが、見栄えの問題で位置をずらす場合があります。



下塗りの段階ですがタイツの質感を描いておきます。新規レイヤーを下塗りレイヤーにクリッピングして、大きめのエアブラシで一番黒い色をタイツのエッジをなぞるようにのせます。圧縮が強いところはブラシサイズを小さくして強めに描きます。



肌の透け感を表すために肌色(濃いめ)をタイツの真ん中に薄くのせます。あとで上から描くので適当です。



色分けが終わったのでカラーラフを描きます。まずはカゲになるところに乗算レイヤーを新規で作成して大まかに色を置きます。



このままでは色が暗いので、暗いと感じる箇所を好きな色に調整します。



乗算モードばかりだと暗い色にしかならないので、通常レイヤーでカゲや光を描きます。ラフなのでこちらも適当です。



光源が上なのでスクリーンで上のほうに光を入れます。



色が飛んだの少し加筆します。



顔が暗かったのでオーバーレイレイヤーを作って明るくしました。

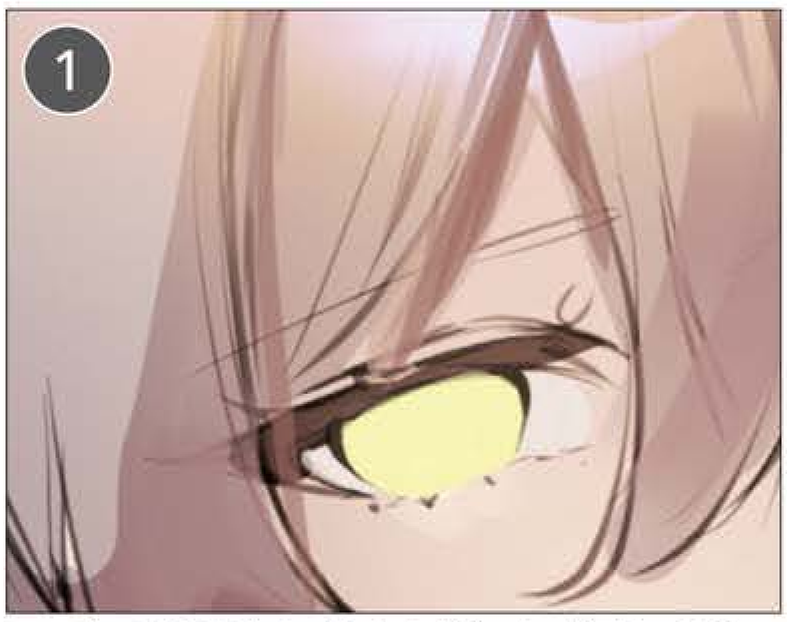


もう少し明るくしたいところを調整します。

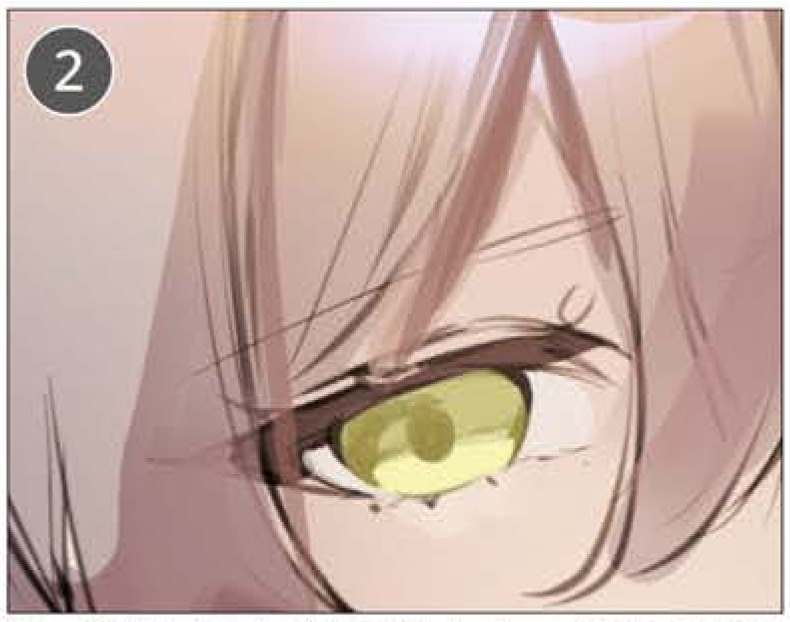


さらに適当に加筆し、カラーラフは終わりです。このあと上から塗り重ねていくので、ここまでの工程では雰囲気を掴めれば問題ありません。

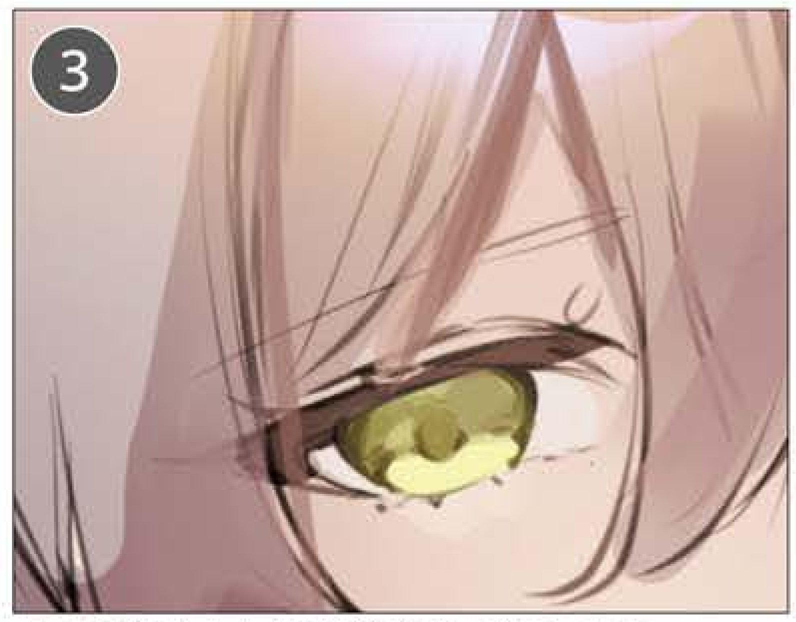
2 目を塗る



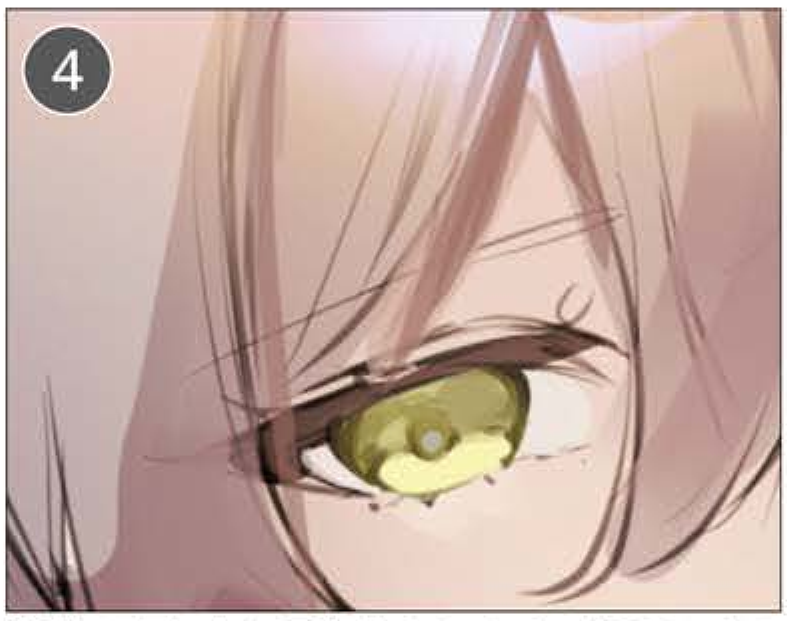
ここから清書となりますが、まず目から塗っていきます。瞳の部分を塗りつぶします。上から描き込むので薄い色です。



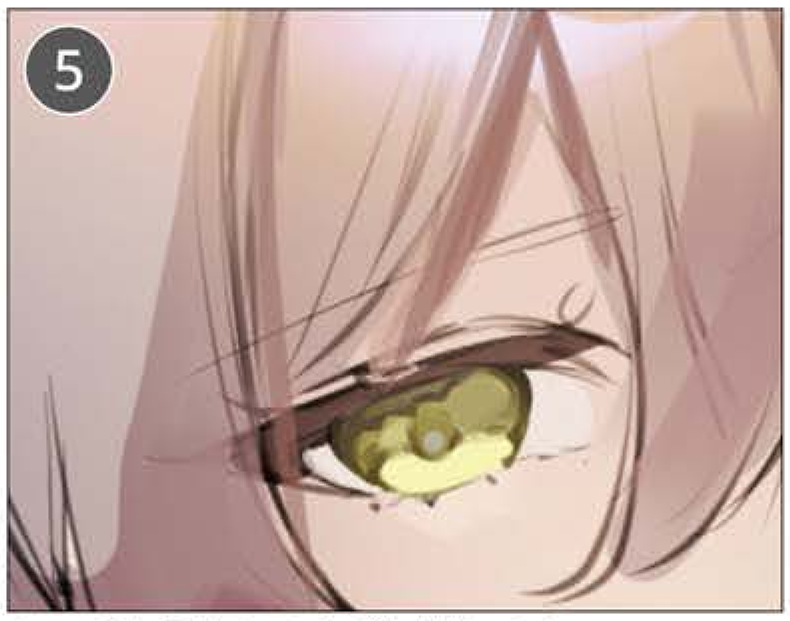
第一段階目のカゲを塗ります。ブラシの不透明度を落として(70%ほど)、薄い部分と濃い部分を作ります。



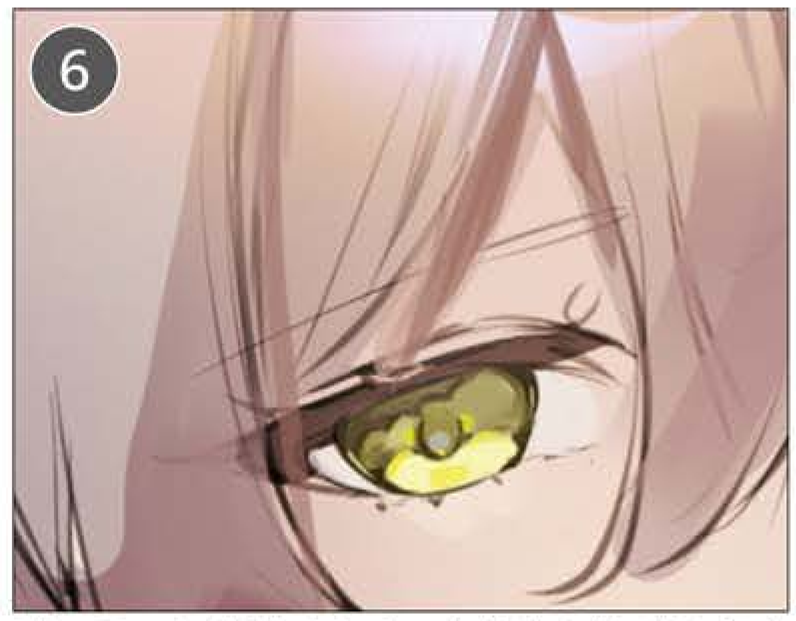
さらに濃くしたい部分を描き込みます。



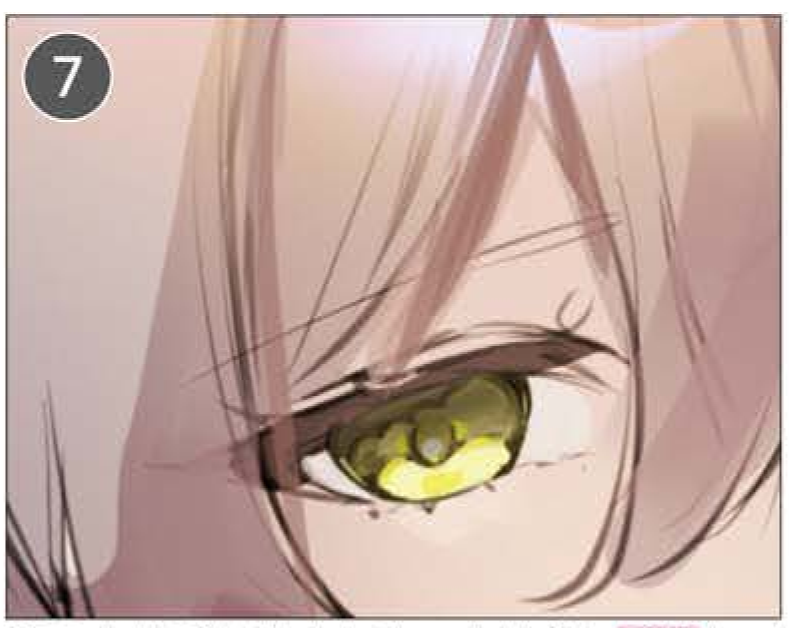
瞳孔の真ん中に灰色を入れます。好みによるので、入れなくても問題ありません。



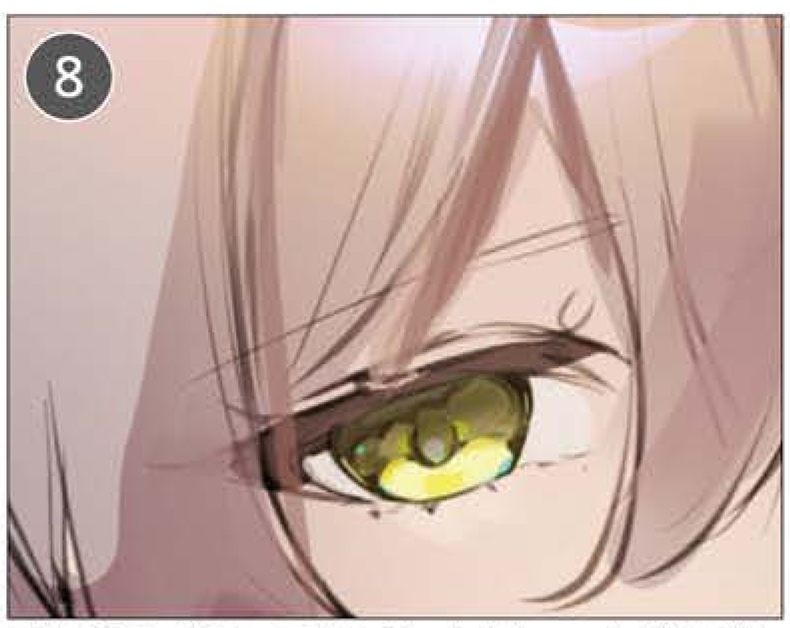
まつ毛から落ちるカゲを描きます。



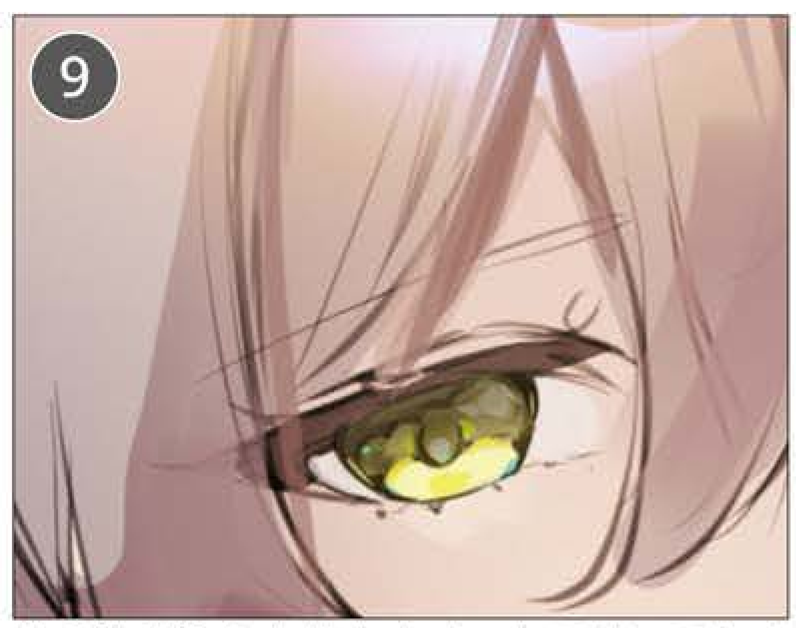
ディテールを詰めます。全体的に地味な色合いだったので要所に鮮やかな色を入れます。濃い色を少し加筆するだけで細かく描いたように見えます。



瞳の立体感を出すため、上半分に乗算レイヤーを作って、カゲを入れています。



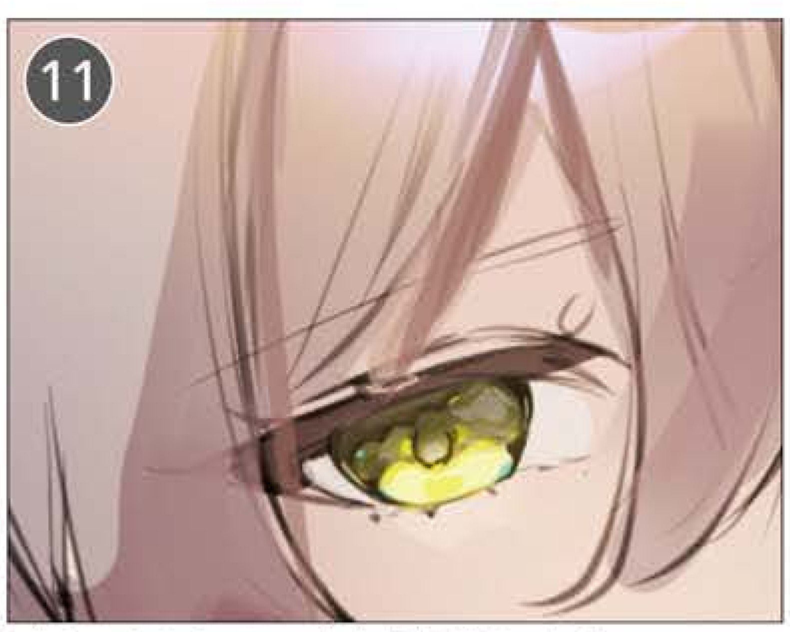
目と顔のバランスを見たときに、まだ目があまり目立っていないのでここで補色を入れます。補色でなくても好きな色で構いません。



光の映り込みを描きます。白で描いてレイヤーの不透明度を下げています。



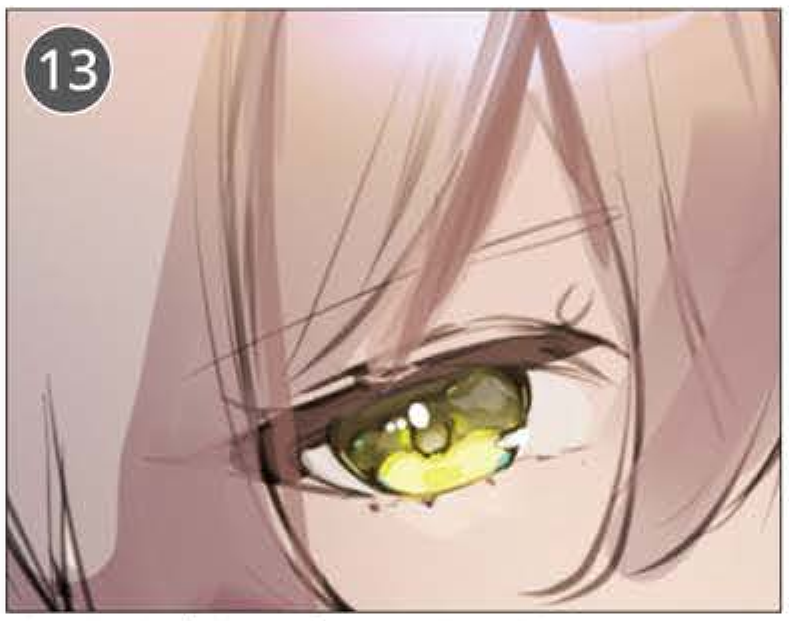
さらに立体感を出すため、下半分にスクリーンレイヤーを作って鮮やかな色をのせます。



ぼやっとしたので上から加筆します。



ハイライトを入れます。





少し緑色が強すぎたので色調補正レイヤーで赤色にずらします。



まつ毛を描きます。まずは黒で形をとります。濃いブラシだとパキッとしすぎるので、不透明度 30% ぐらいで描いてます。まつ毛の一本一本は濃いブラシで描くとメリハリが出ます。



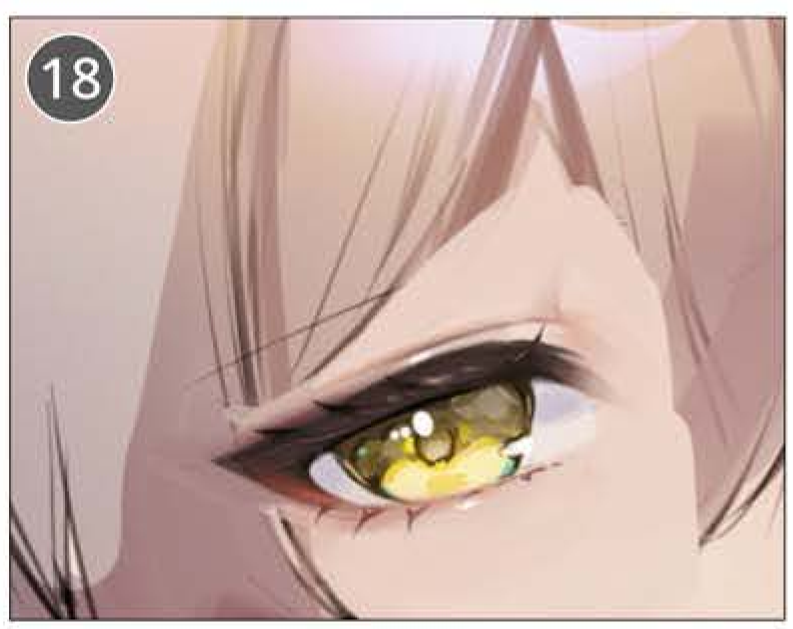
黒のままでは印象が強すぎるので、髪の毛から色を拾って、印象を薄めます。



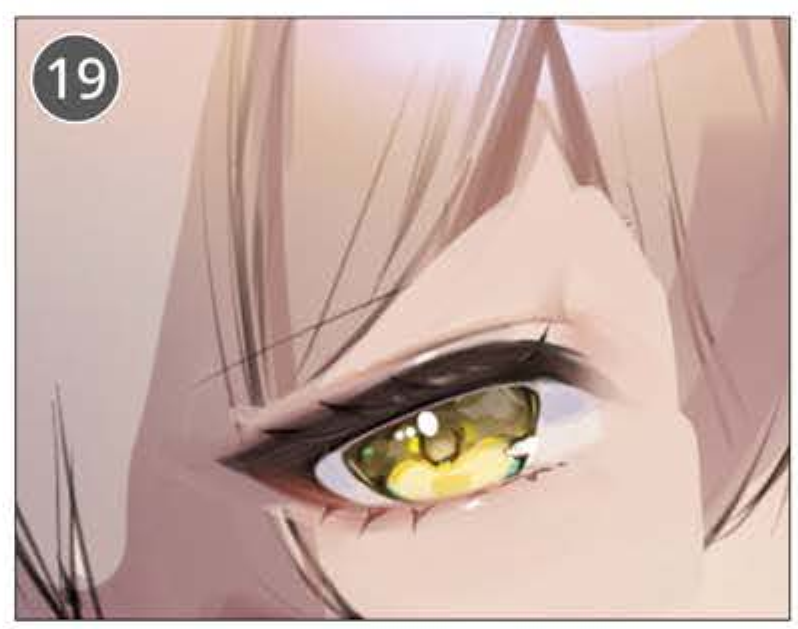
このままでは目が浮いているので目と肌をなじませます。ブラシの不透明度を 30% ほどにして描く、スポイトして描く、を繰り返してグラデーションを作ります。



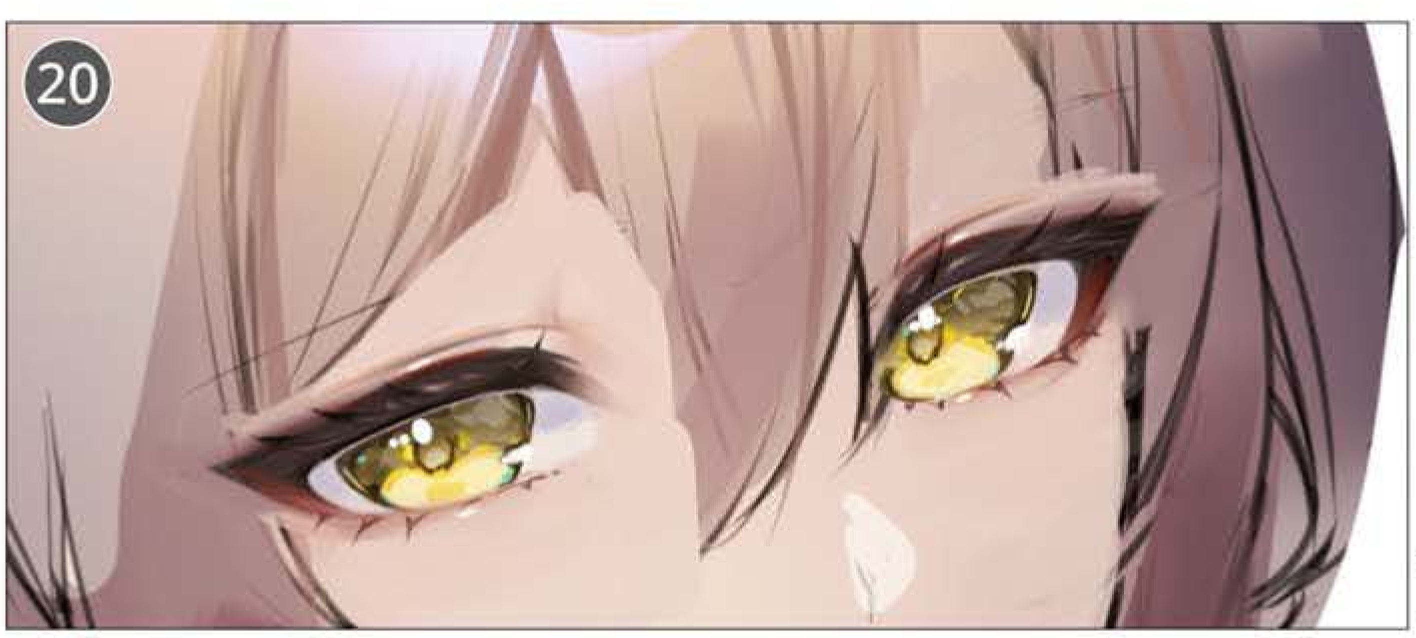
下まつ毛や二重線などを描きます。毛はパキッとしたブラシで描くとメリハリが出ていい感じになります。



濃いブラシでツヤを入れます。

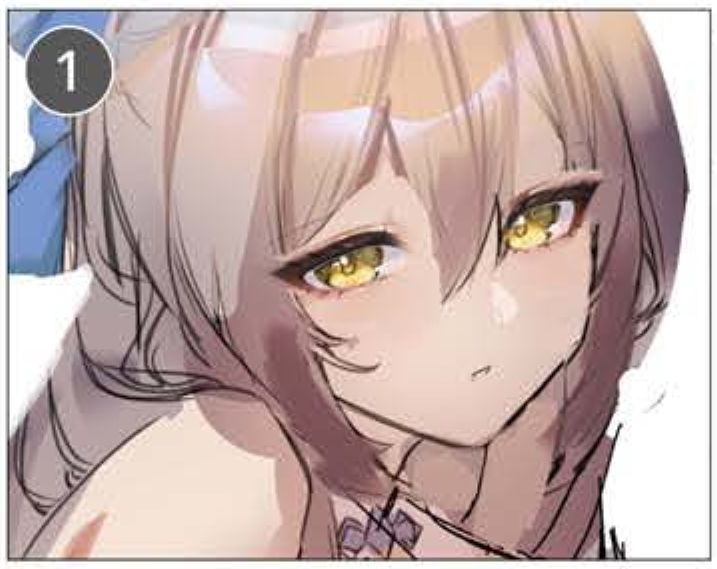


まつ毛と瞳が合体して見えるので、細く境界線を入れます。

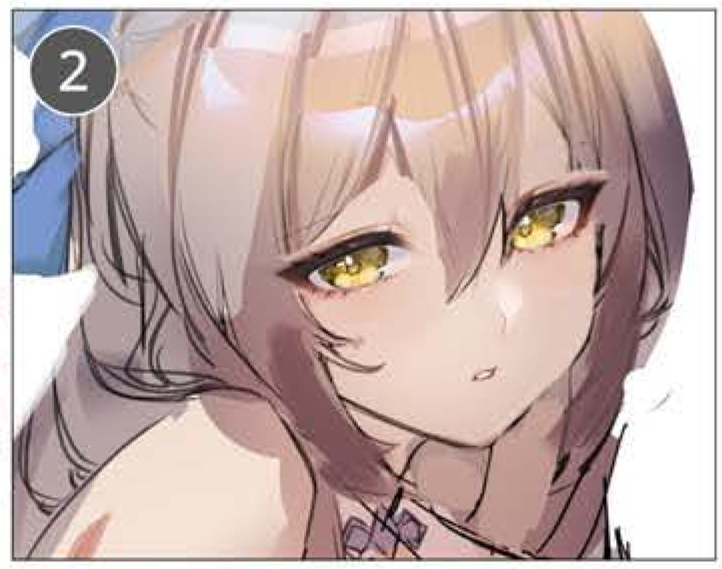


まつ毛のふちに赤みを入れます。
これで目は終わりです。

3 顔を塗る



頬の赤みを乗算レイヤーで入れます。自然な赤さにしたいときは黄色寄りの強い赤がいいと思います。



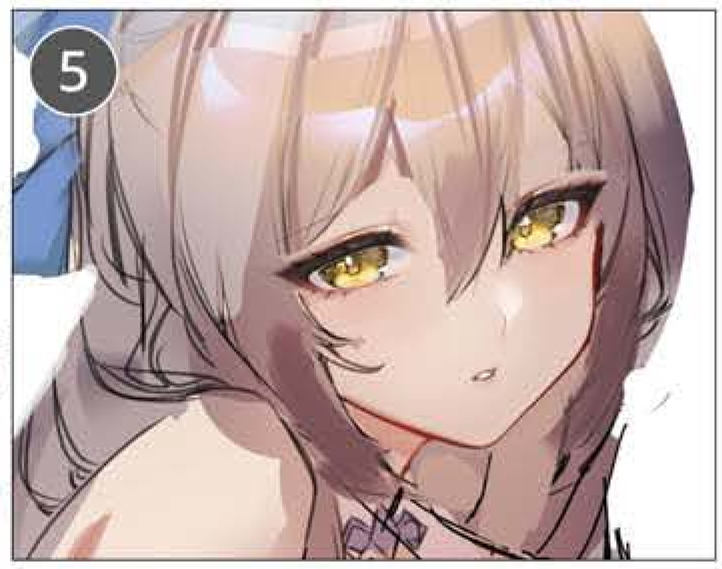
鼻、口を描きます。不透明度が70%ほどのブラシで描いてから、今度は30%ほどのブラシを使い、スポイトで色を拾いながらぼかします。



唇を描きます。不透明度20%ぐらいのブラシでグラデーションで描きます。



唇のツヤを描きます。これは不透明度80%ぐらいのブラシです。

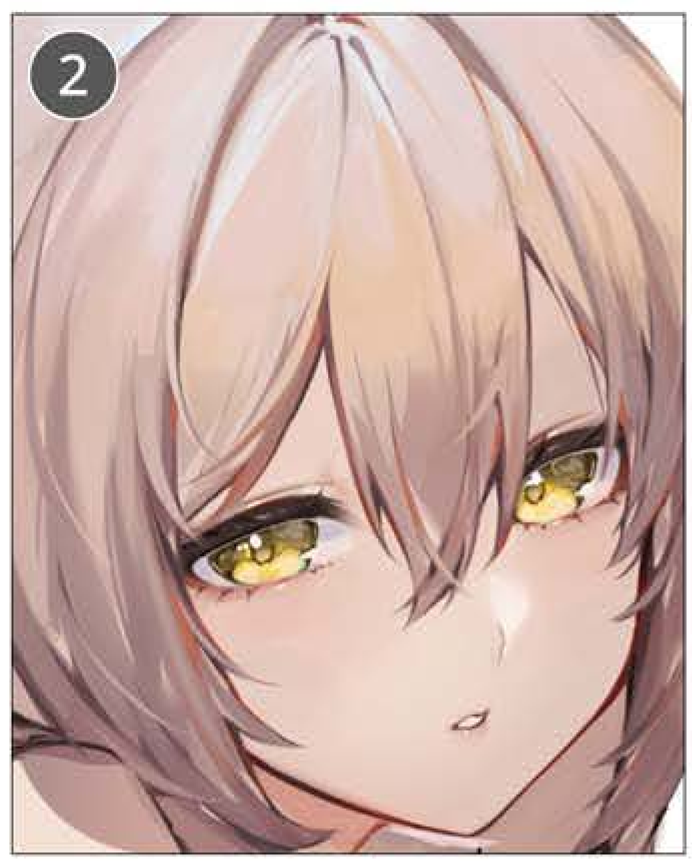


顔の輪郭を描きます。基本濃い赤茶色でところどころにオレンジを入れます。最初は不透明度５０%ぐらいのブラシで描いてから、あとから80%ぐらいのブラシで引き締めます。

4 前髪を塗る



カラーラフから色を拾いながら厚塗りしていきます。まずは薄いブラシで描いてから、エッジ部分を濃いブラシで描きます。
髪が交差しているところに明るい色を少し入れると描き込んでるように見えるので楽です。



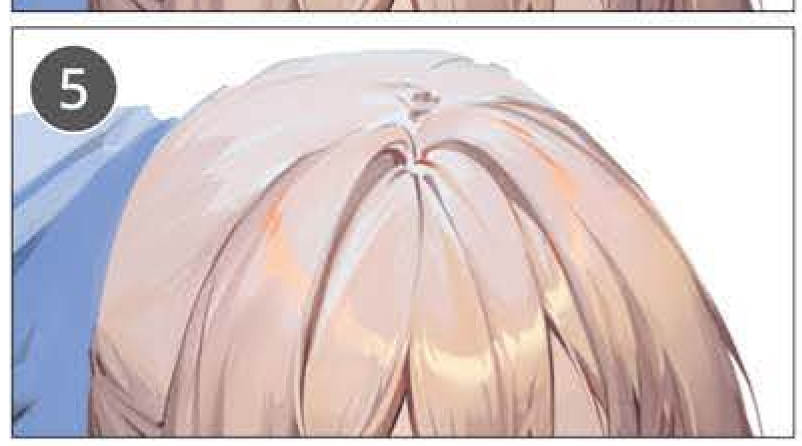
ところどころに鮮やかな色を入れます。入れる場所は感覚的なものですが、その感覚を大事にしています。



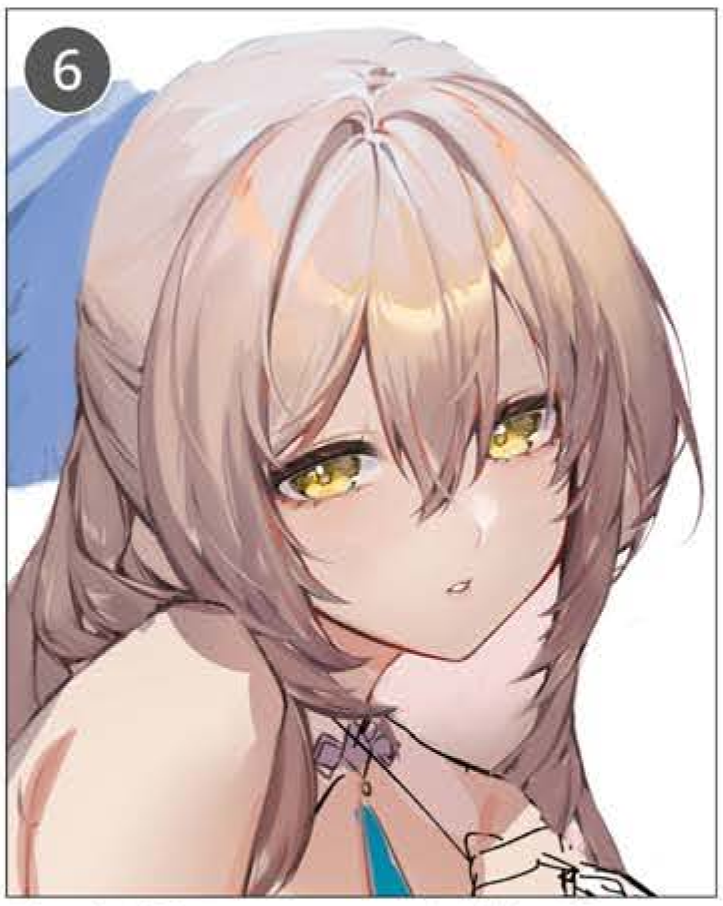
奥行きを出すために後ろ髪の色を薄くします。



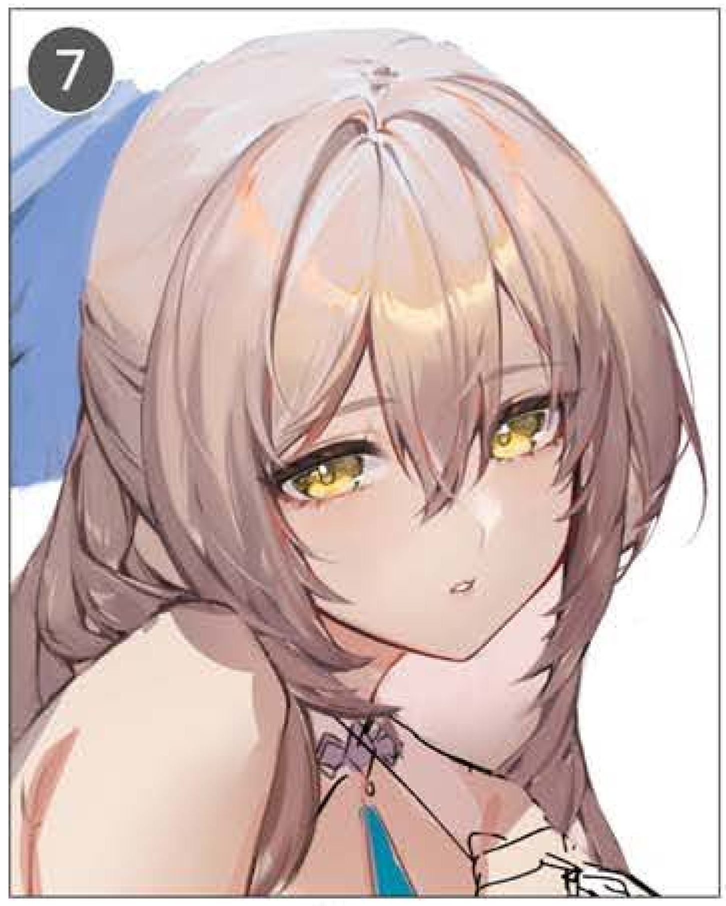
髪のハイライトを入れます。まず薄いブラシで大雑把に描いて、濃いブラシでエッジを整えます。



ハイライトの色を変えます。端のほうを濃くすると頭の立体感が出る気がします。



髪の色が薄めでハイライトが溶け込んでいるので、エッジを描き込みます。



眉毛とすけた目を描きます。レイヤーの不透明度を下げています。



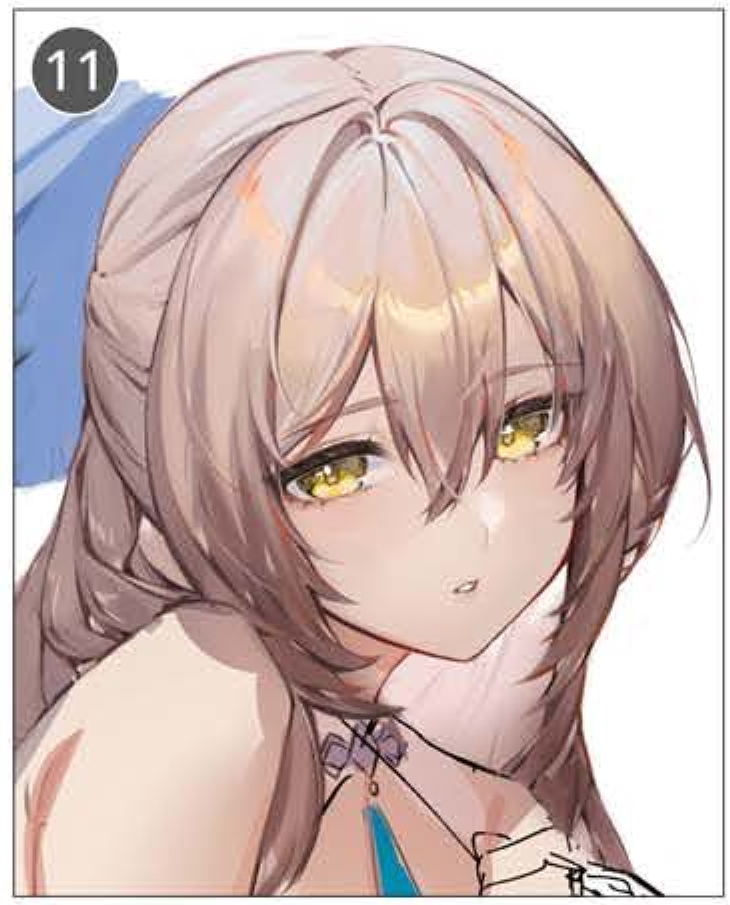
眉毛のエッジを描きます。



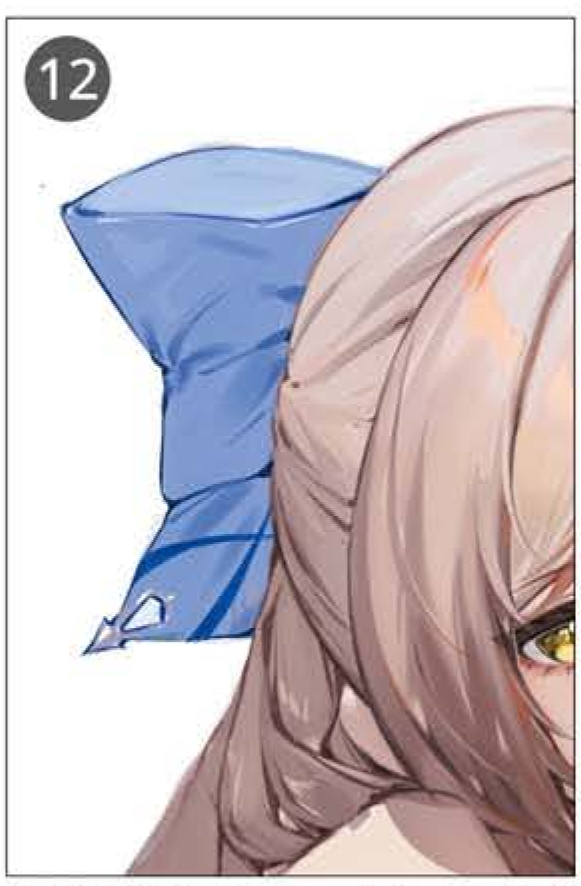
髪の立体感を出すために、下半分に乗算でグラデーションをかけます。



ディテールを詰めます。



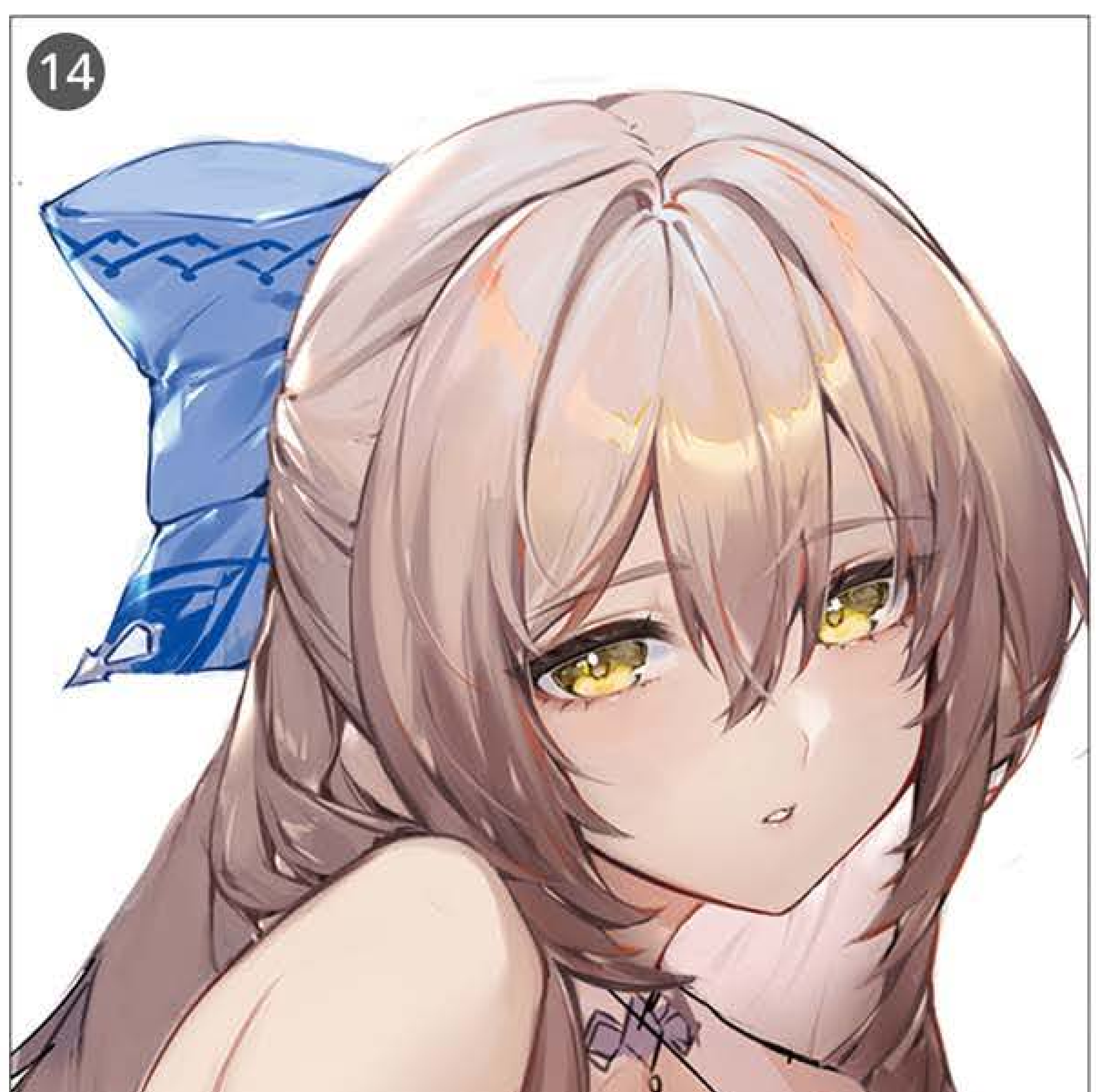
頭頂部の輪郭線や、薄くした後ろ髪にも毛の線を描いて情報量を足します。



リボンを描きます。今までと同じように薄いブラシで描いてから、濃いブラシで描き込みます。

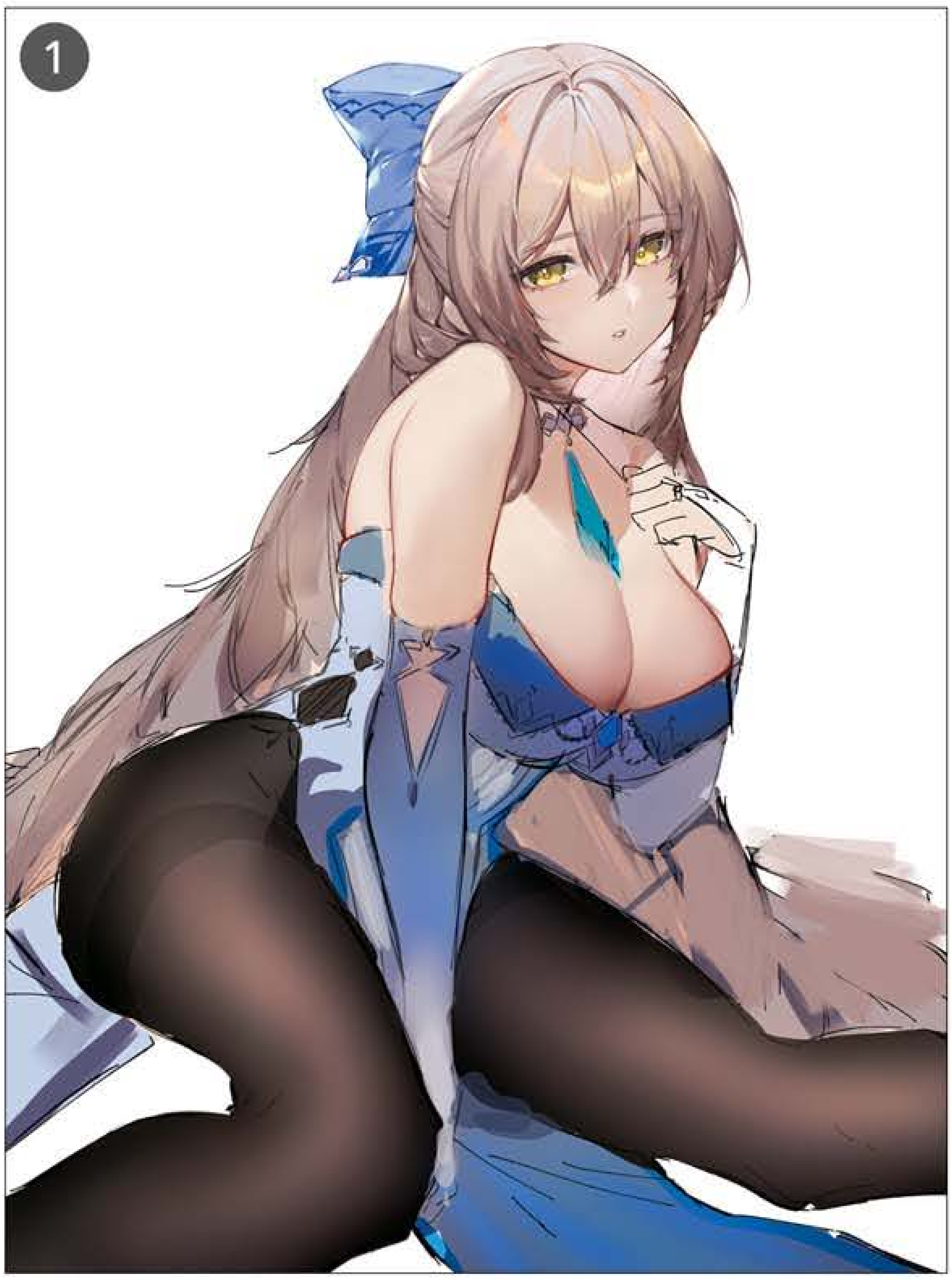


模様を描きます。



新規で加算（発光）レイヤーを作り、ハイライトを入れます。だいたい三角を描いて、一辺をぼかしています。

5 体と服を塗る



肌はかなり不透明度を低くしたブラシで描きます。描く→スポイトで色を拾う→描く→スポイトで色を拾う……を繰り返します。エッジは濃いブラシで描きます。









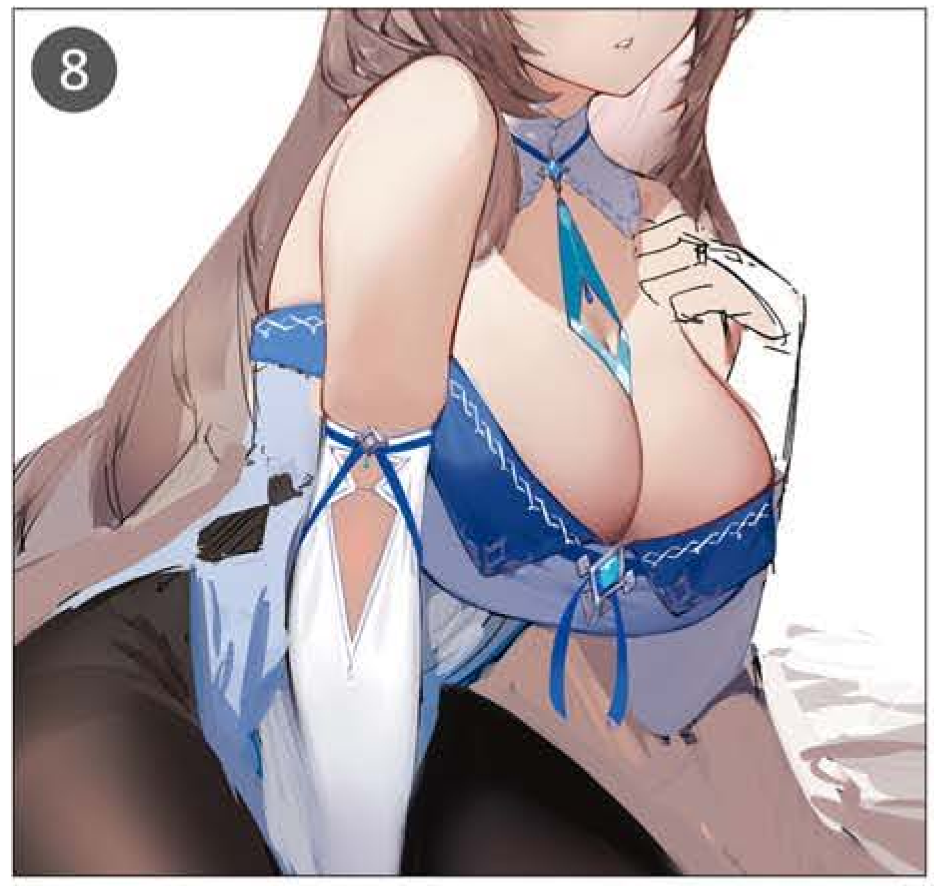
体の形を整えます。今までと同じように薄いブラシ→濃いブラシの順番で描きます。
投げなわ選択で片方の胸を選択し、薄いブラシでグラデーションをかけます。





小物は濃いブラシで描いてから、薄いブラシで質感を出します。





小物や柄を描き込みます。

肌に薄くグラデーションをかけて質感を出します。







服を描き込んでいきます。



細部を描き込みます。濃い色で墨入れしたり、白で点を入れたりします。少し描くだけで一気に描き込んだように見えるのでオススメです。



ハイライトも薄いブラシで描いてから、濃いブラシでエッジを整えます。







墨入れです。立体感が増します。

のっぺりしてるので、薄くカゲを入れます。「薄く」がポイントです。

6 タイツを塗る



肌と同じように不透明度がかなり低い(10%ほど)のブラシでラフの色を拾いながら描いていきます。薄い布なのでエッジに向かって布が圧縮して重なっていくため濃くなっていきます。骨があるところ(ヒザや脛骨)は太ももなどより布が薄くなるので、肌の透けを少し濃く描きます。



さらに肌の透けを描き足します。布が薄くなっているところ(出っ張っているところ)に肌色を足します。



布の偏りを描きます。伸縮性があるタイツなので、出っ張り以外にも布の偏りができます。エアブラシで脚に輪を描くように線を入れることでその偏りを表現できます。



ランガードを描きます。黒で描いて、レイヤーの不透明度を下げています。



背景が白いので反射を描きます。エアブラシで白をふわっと入れて、レイヤーの不透明度を下げます。



ハイライトを描きます。まず不透明度 20%ほどのブラシで描いてから50%ほどのブラシで描き足します。

7 後ろ髪を塗る



まずは不透明度60%のブラシで形を整えます。



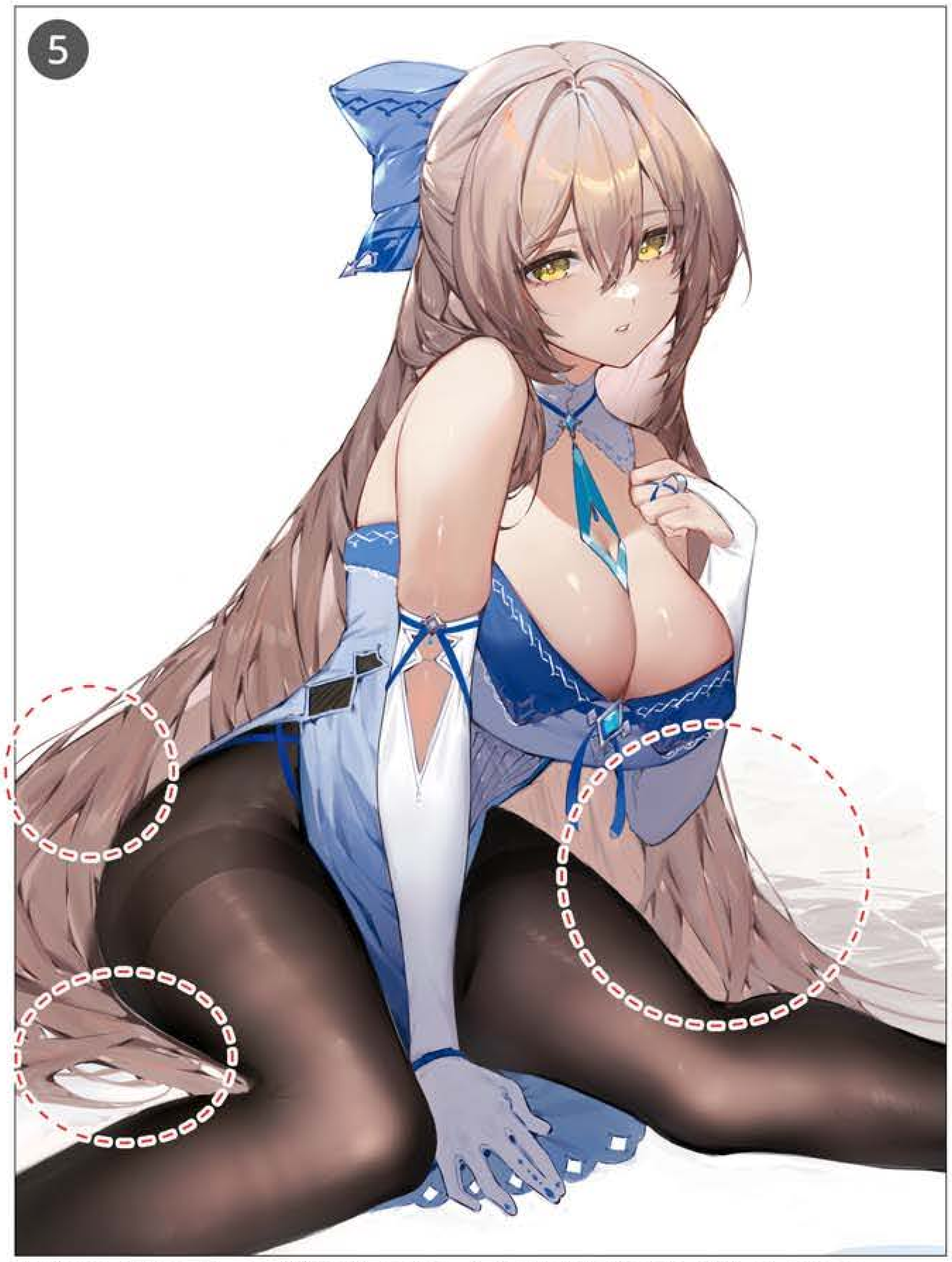
1カゲを濃いブラシで描きます。三角を描いて少しぼかすと簡単に髪の交差を描いたように見えるのでおすすめです。薄いブラシでもカゲを入れます。



2カゲ(墨入れ)です。線画を描いてないので線画の代わりになります。



薄いブラシでツヤを入れます。



前後感を出すため、髪が交差しているところに明るい色を少し入れます。

8 仕上げ・加工する



背景となじませるために、赤い部分にスクリーンで明るい色を入れます。今回は水色を不透明度 23% にして入れてみました。



トーンカーブでコントラストを調整します。Blue を S 字にして色味を変えます。

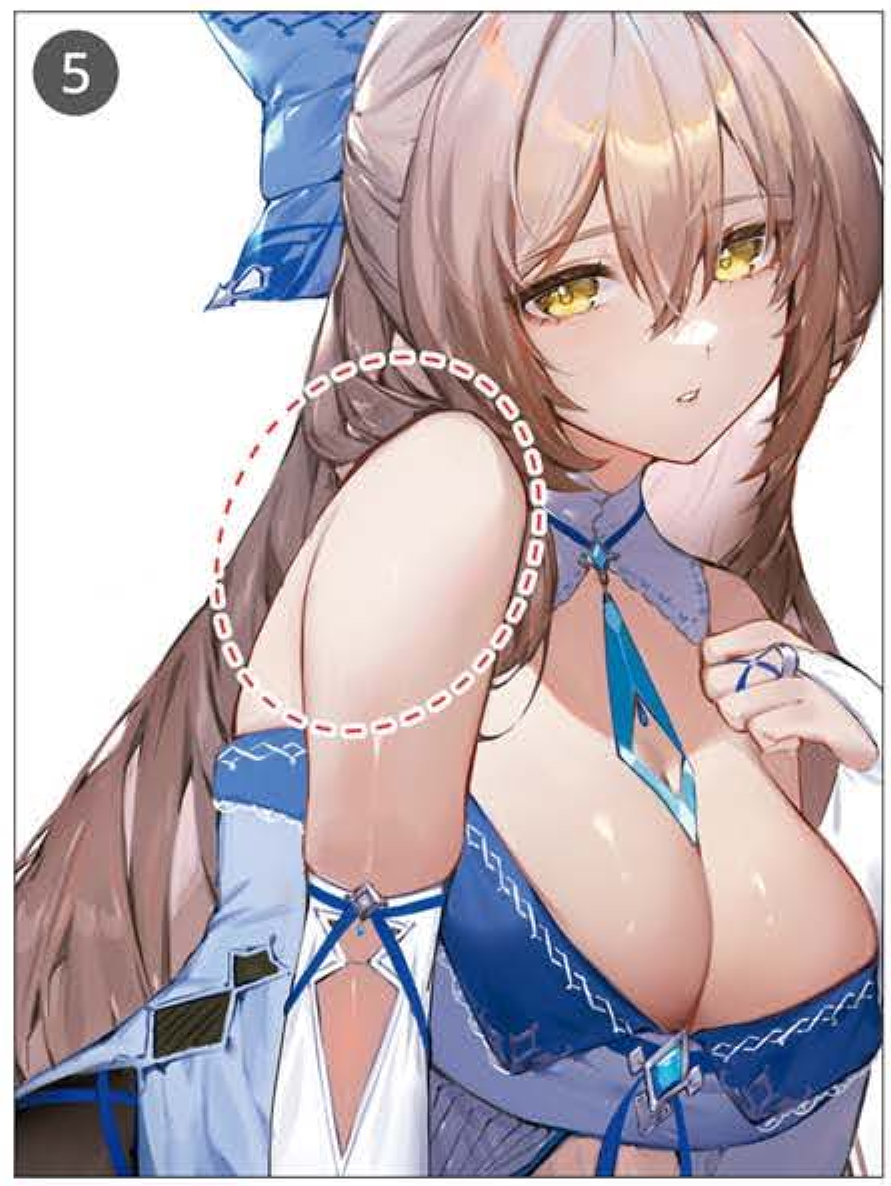


顔が暗かったのでオーバーレイレイヤーで明るくします。





オーバーレイレイヤーを作成し、髪の側面に立体感をつけます。



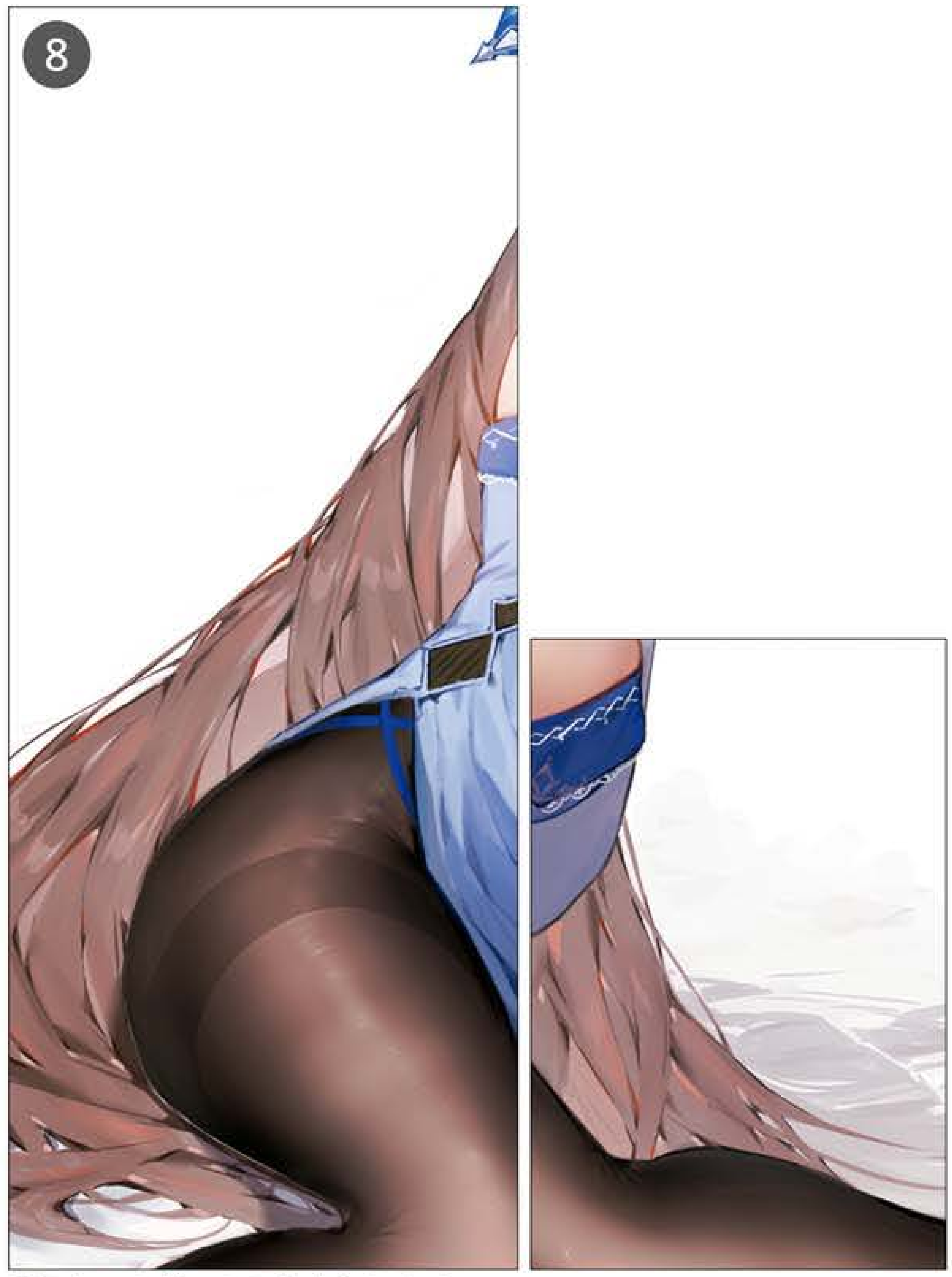
ハードライトで肌を発光させます。



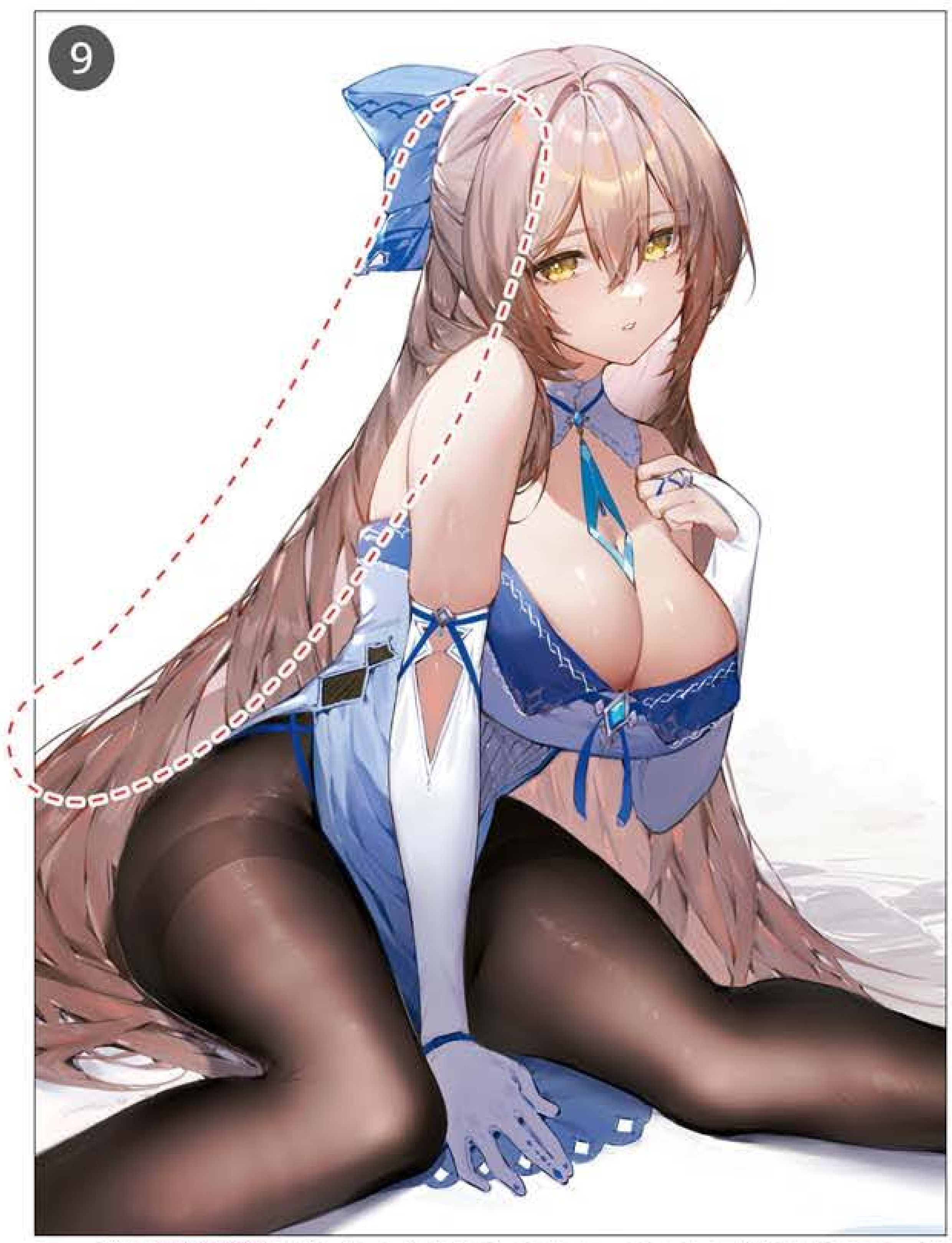
オーバーレイでタイツの鮮やかさを足します。



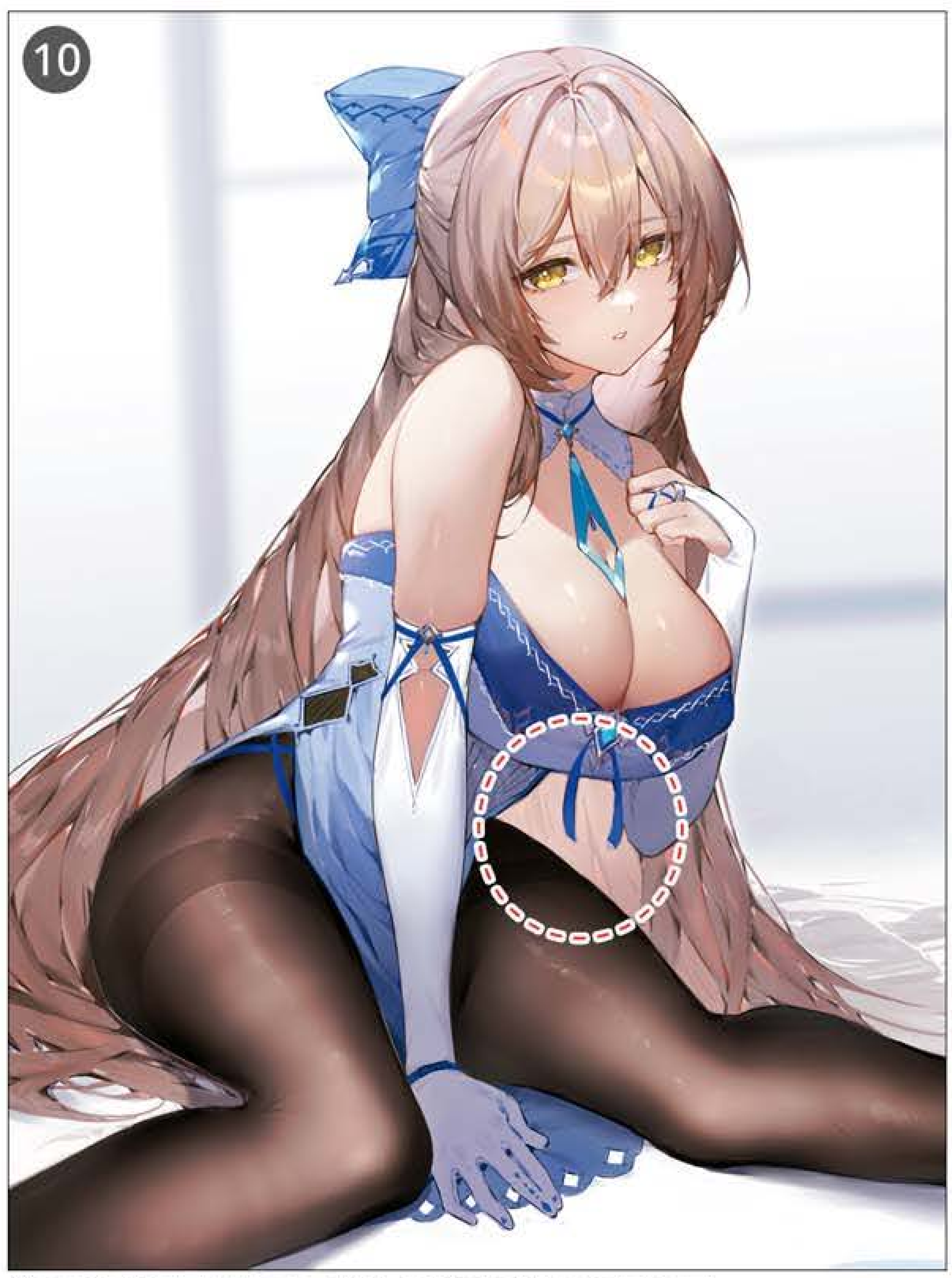
頭頂部が白すぎたので、色味を変えます。床に人物の落ちカゲも追加しました。



髪のところどころに色を入れます。



エッジに加算発光でハイライトを入れます。ここも三角で描いて一辺をぼかしています。



後ろ髪を透けさせます。簡単な背景を描いて完成です。



8イチビ8先生へ

スペシャルインタビュー

Q あなたは「何フェチ」ですか？

一番は肌の質感フェチです！ あとは髪の毛の流れフェチでもあります。

Q そのアピールしたい「フェチ」部分のパーツを描くときにこだわっているポイントは？

肌は質感を出すために柔らかく薄いブラシで何度も塗り重ねるように描いています。

Q 塗るときのちょっとしたテクニックを教えて下さい！

ぼんやりしたブラシだけで描くと印象がぼやけてしまうので、ところどころに墨入れするように点や線を入れると、手間が少なく描き込んだように見えます！

Q 資料にしているものはありますか？

最近はほぼ Pinterest です。より細かく探すときはインターネットから直接探してきます。そして集めた画像を PureRef でずら〜っと並べてキャンバスの横に表示しながら描いています。

Q「フェチを感じる」と思うものは何ですか？

『輪るピングドラム』や『ダーリン・イン・ザ・フランキス』のエンディングアニメがとても好きです。素の女の子の匂いが感じられるような美しい絵にとても惹かれました。

Q 読者やファンに向けてメッセージを！

絵を楽しむことが上達の近道だと思うので、「自分が一番好き！」と言えるようなフェチを突き詰めて、好きを詰め込んじゃってください！ きっと喜んでくれる同志がいます！

イラストレーター情報

● 8イチビ8

基本女の子、たまに男を描きます。

Twitter：https://twitter.com/8ichibi8
pixiv：https://www.pixiv.net/users/62325421





スタッフ

編集	新里和朗（ホビージャパン）
	沖元友佳（ホビージャパン）
カバーデザイン	フネダスズ
本文デザイン・DTP	沖元洋平
DTP 協力	鈴木かおり

リアルな肉感(にくかん)キャラを描(えが)く！
塗(ぬ)りフェチ事典(じてん)　女(おんな)の子編(こへん)

2022 年 2 月 28 日　初版発行

発行人　松下大介

発行所　株式会社ホビージャパン
〒 151-0053　東京都渋谷区代々木 2-15-8
電話　03-5354-7403（編集）
03-5304-9112（営業）

印刷所　シナノ印刷株式会社

乱丁・落丁（本のページの順序の間違いや抜け落ち）は購入された店舗名を明記して当社出版営業課までお送りください。送料は当方負担でお取替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンすることは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

禁無断転載・複製

©HOBBY JAPAN
Printed in Japan
ISBN978-4-7986-2750-2　C2371

9784798627502

1922371021004

ISBN978-4-7986-2750-2
C2371　¥2100E

定価：2,310 円
（本体 2,100 円＋税 10%）

Paint
Fetish
dictionary

